

Benutzerhandbuch

TT-Turnier Version 6.0

Internet : http://www.HenkeSoftware.de
http://www.TTTurnier.de

Email : Info@htts.de



Inhaltsverzeichnis


Henke
Software



1. Systemvoraussetzungen

1.1. Beschreibung

TT-Turnier benötigt als Betriebssystem MS Windows ab der Version XP. Somit werden folgende Windows-Systeme unterstützt: *XP, Vista, Win7, Win8*
Das Programm benötigt das Microsoft .Net Framework 3.5 (oder höher). Sollte es nicht auf ihrem System installiert sein, können sie dieses kostenfrei von den Microsoft-Seiten herunterladen und installieren. Sie werden bei der Installation darauf hingewiesen.

Sobald auf einem PC Windows einwandfrei und halbwegs flüssig läuft, sollte auch TT-Turnier keine Probleme bereiten. Um vernünftig arbeiten zu können, sollte aber schon ein moderner Prozessor vorhanden sein.

Die Grafikkarte und der Monitor müssen eine Auflösung von 800*600 Punkten darstellen können, da sonst weite Teile der Menüs nicht mehr zu erreichen (und daher nicht zu bedienen) sind. Heutzutage gibt es allerdings nur noch sehr wenige Arbeits-PCs, die dieses Kriterium nicht erfüllen können.

1.2. Mindestvoraussetzung

Betriebssystem	Windows XP/Vista/Win7/Win8 .Net Framework 3.5 oder höher
Prozessor	Mindestens 1000 MHz
Ram-Speicher	2 GB
Festplattenspeicher	15 MB für TT-Turnier 400 MB für Datenbank-Server (optional) +4 MB pro Turnier
Bildauslösung	Mind. 800*600 Pixel und 16Bit Farbtiefe
MS Office-Version	Office 2003 - 2013 (optional) LibreOffice 4.4.2.2 erfolgreich getestet (ohne Garantie)

1.3. Empfohlenes System

Betriebssystem	Windows 7 / Windows 8 .Net Framework 3.5 oder höher
Prozessor	2000 MHz
Ram-Speicher	4 GB
Festplattenspeicher	1 GB (für TT-Turnier)
Bildauslösung	1280*1024 Pixel und mind. 16Bit Farbtiefe
MS Office-Version	Office 2003 - 2013 (optional)



2. Installation

2.1. Ablauf der Installation

Das Programm wird mit einer Installationsroutine ausgeliefert, welche den Nutzer automatisch und selbsterklärend durch die einzelnen Installationsschritte leitet.

Während der Installation können sie den Pfad angeben, wo TT-Turnier auf ihrer Festplatte installiert werden soll. Standardmäßig ist dies „C:\Programme\TTTurnier“. Je nach ihrer PC-Konfiguration kann dies jedoch abweichen. Sie können den Pfad auch manuell ändern.

Des Weiteren können sie aussuchen, ob das Installationsprogramm Verknüpfungen in das Startmenü und/oder auf den Desktop hinzufügen soll.

Nach der Installation können Sie TT-Turnier direkt starten, oder mit *Beenden* das Installationsprogramm schließen.

2.2. Datenbank-Server

Sie können das Programm mit verschiedenen Typen von Datenbank betreiben:

a) **Access-Datenbank**
Die Access-Datenbank wird mitgeliefert und es ist kein weiterer Schritt von ihrer Seite aus notwendig. Diese Datenbank kann direkt verwendet werden und wird Ihnen auch automatisch bei der Erstellung von Turnieren angeboten.

b) **SQL-Server**
Der SQL-Server wird nicht automatisch mit installiert, kann jedoch jederzeit von Ihnen nachinstalliert werden. Sie finden hierzu über das „Datei“ Menü Hilfestellung, wie di
Der Server bietet eine bessere Performance als die Access-Datenbank und zusätzlich sehr gut Möglichkeiten, das Turnier mit mehreren PCs gleichzeitig zu verwalten.



3. Programmstart

3.1. Wie starte ich die Turnier-Verwaltung

Die Turnierverwaltung können Sie über mehrere Wege starten. Der direkte Weg ist, die Datei *TTTurnier.exe* aus dem Verzeichnis, das Sie bei der Installation ausgewählt haben, zu starten. Einfacher geht es allerdings über die Verknüpfungen in dem Startmenü (Start – Programme – Tischtennis Turnierverwaltung) oder dem Desktop (vorausgesetzt, Sie haben diese bei der Installation nicht deaktiviert). Klicken sie einfach auf das TT-Turnier Icon und schon wird das Programm gestartet.

Sie kommen direkt in das Hauptmenü.

3.2. Die Programmstruktur

Nachfolgend finden sie die Startansicht von TT-Turnier.

Programmnavigation

Statusleiste

Hauptfenster



3.3. Programmnavigation

In der Programmnavigation sind generelle Programmpunkte und spezielle Funktionen zu finden.

- Datei
  - Neuer Turnier erstellen
  - Turnier laden
  - Turnier schließen
  - Turnier löschen
  - Datenbank-Server
  - Druckereinstellungen
  - Beenden

- Tools
  - Auslosungs- und Teammatrix
  - Urkunden und Quittung Designer
  - Voreinstellung & Logo

- Backup
  - Backup jetzt erstellen!
  - Datenbank wiederherstellen
  - Backup-Pfad einstellen
  - Automatische Backups

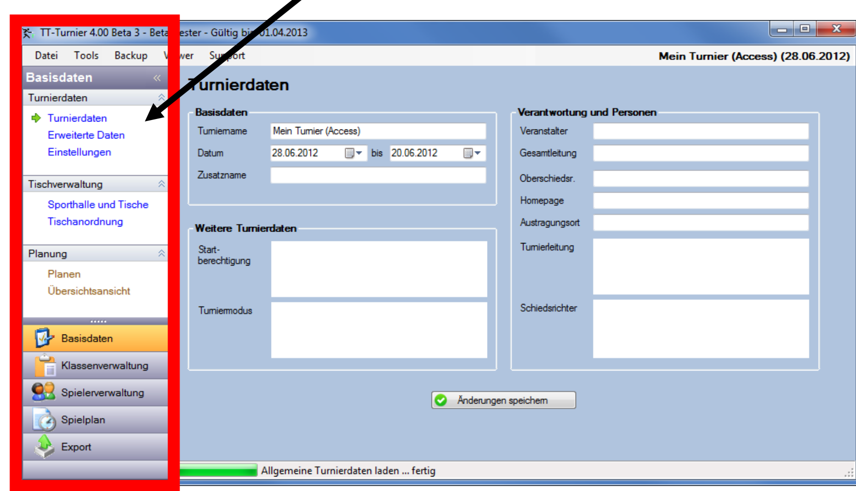
- Viewer
  - Viewer konfigurieren
  - Viewer anzeigen

- Support
  - Handbuch
  - Lizenz
  - TT-Turnier im Internet
  - Impressum / Kontakt

3.3.1. Turnier-Navigation

Turnier-Navigation

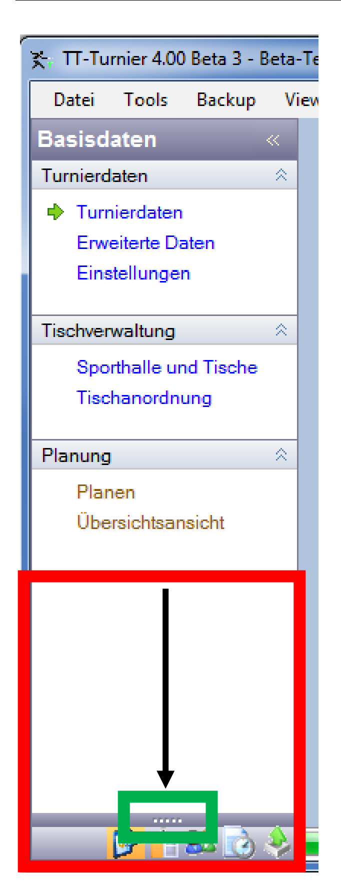
Wenn sie ein Turnier erstellt, oder geladen haben, finden sie zusätzlich auf der linken Seite eine sehr flexible Turnier-Navigation, welche sie durch die einzelnen Bereiche der Verwaltung führt.

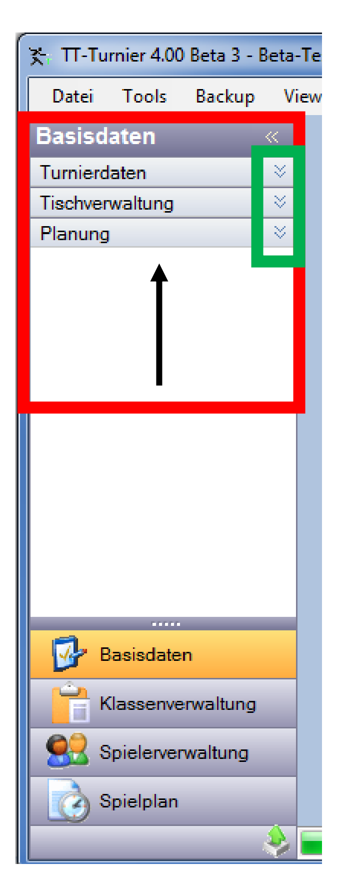


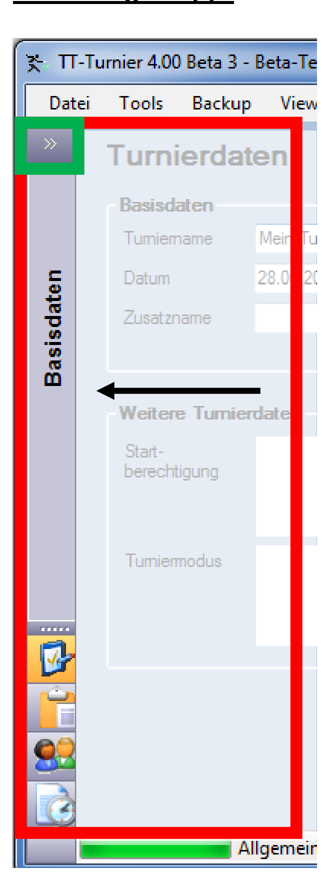


Diese Turnier-Navigation lässt sich unterschiedlich anordnen, damit sie eine bestmögliche Darstellung für ihren PC und Monitor erreichen.

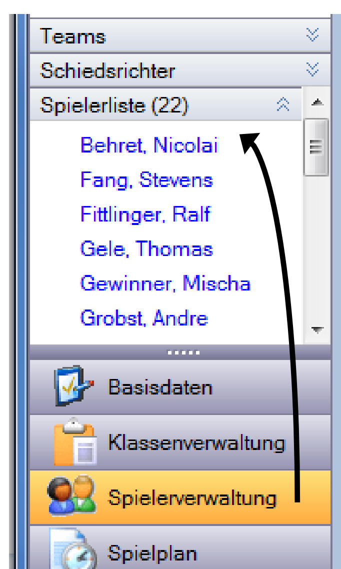
Bereiche zusammengeklappt **Menüs eingeklappt** **Ganz eingeklappt**







Die dargestellten Menüs richten sich nach dem gewählten Bereich. Wählen sie beispielsweise „Spielerverwaltung" aus, werden im oberen Bereich zu zugehörigen Menüpunkte der Spielerverwaltung angezeigt.



Diese Darstellung ist identisch zu der Verwendung bei Microsoft Outlook und somit für viele Nutzer bereits bekannt und gewohnt.

Durch die Flexibilität der Darstellung erhalten sie optimale Möglichkeiten, das Programm genau an ihre Arbeitsumgebung anzupassen und optimale Bedingungen für einen reibungslosen und komfortablen Ablauf zu schaffen.

Ebenfalls passen sich viele Menüs an die Größe des Turnier-Fensters an.

- Wenn sie nur wenig Platz auf dem Bild zur Verfügung haben, sind verschiedene Bereich (die nicht wichtig jedoch unterstützend sind) mittels Scrollbalken zu erreichen

- Wenn sie ein einen größeren Bildschirm haben, finden sie alle Informationen auf einen Blick und der Platz wird optimal ausgenutzt.



3.3.2. Hauptfenster

Im Hauptfenster werden die Daten angezeigt, die vom Nutzer bearbeitet werden können. Durch einen Klick auf einen Menüpunkt in der Turnier-Navigation werden die entsprechenden Informationen in diesem Bereich angezeigt.

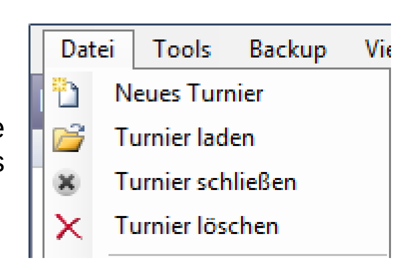
3.4. Wie fange ich an?

Zunächst müssen sie entweder ein vorhandenes Turnier laden oder ein neues anlegen. Dieses geschieht über den Bereich „Basisdaten“ in der Turniernavigation.

Danach können sie Turnierklassen definieren und Spieler aufnehmen.
Wie dies genau funktioniert erfahren sie in den nächsten Kapiteln.



4. Turnierverwaltung



Bevor sie mit der Arbeit beginnen können, müssen sie zunächst ein neues Turnier anlegen, oder ein bereits bestehendes Turnier laden.

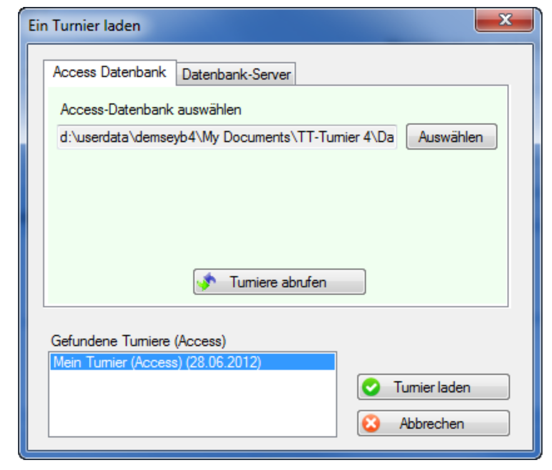
4.1. Neues Turnier erstellen

Um ein neues Turnier zu erstellen, klicken sie bitte auf den entsprechenden Eintrag im Menü. Dadurch öffnet sich nebenstehender Dialog, mit dem sie die wichtigsten Parameter festlegen können.

- Speicherung in Access-DB oder Datenbank-Server
- Name des Turnieres, z.B. *Kreismeisterschaften 2013*
- Datum (von-bis), wann das Turnier stattfindet
- Tische, wie sollen diese im Programm behandelt werden
- Zeitplanung (aktiv ja oder nein)
- Spielerstärke (aktiv ja oder nein)

Nachdem diese Werte erfasst sind, müssen sie lediglich auf „Turnier erstellen“ klicken und das neue Turnier ist angelegt. Die festgelegten Parameter können alle (abgesehen von der Wahl der Datenbank) auch nachträglich noch bearbeitet und verändert werden.

4.2. Turnier laden



Wenn sie bereits ein Turnier gespeichert haben oder ein Demo-Turnier öffnen wollen, können sie über den entsprechenden Link in der Hauptnavigation, dieses tun.

Hierzu öffnet sich ein entsprechendes Fenster, in dem sie das Turnier auswählen können.

- Wählen sie ob sie ein Turnier aus einer Access-Datenbank oder vom Datenbank-Server öffnen möchten.
- Klicken sie ggf. auf „Turniere abrufen“ falls die Turnier-Liste nicht automatisch aktualisiert wurde
- Wählen sie das Turnier aus der Liste aus und klicken danach auf „Turnier laden“.

4.3. Turnier schließen

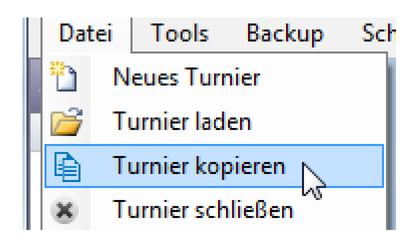
Wenn sie den aktuellen Turnierstand beenden möchten, klicken sie bitte auf „Turnier schließen“. Danach können sie beispielsweise ein anderes Turnier laden.

4.4. Turnier löschen

Über die Löschfunktion können sie das aktuell geöffnete Turnier aus der Datenbank löschen. Bitte beachten sie, dass das Turnier hierbei unwiderruflich entfernt wird.



4.5. Turnier kopieren

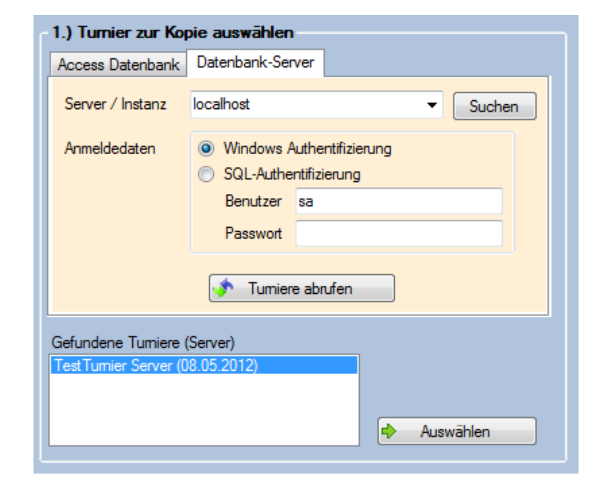


Wenn sie bereits ein vorhandenes Turnier haben, welches eine gute Grundlage für ein neues Turnier bildet (z.B. alle angemeldeten Spieler oder die Klassenstruktur) können sie dieses alte Turnier kopieren.

Die Kopie wird hierbei in 2 Schritten durchgeführt.

Schritt 1 – Turnier auswählen
Wählen sie zunächst aus, von welchem Turnier sie die Daten kopieren möchten. Sie können hierbei auch eine andere Datenbank auswählen, oder sogar zwischen Access-DB und SQL-Server kopieren.

Die Auswahl der Datenbank erfolgt nach dem identischen Muster wie bei der Offnung oder der Neuerstellung eines Turnieres.



Schritt 2 – Daten auswählen

Im nachfolgenden Schritt wählen sie aus, welche Daten aus dem alten Turnier übernommen werden sollen.

- Basisdaten
- Tische
- Spieler
- Teams
- Klassen

Nach der Bestätigung, werden die Daten übernommen.



Automatisch ist eingestellt, dass von ihrer aktuellen Datenbank ein Backup erstellt wird. Sollte es wider Erwarten zu einem Fehler kommen, können sie dadurch zu dem alten Datenstand zurückkehren.



5. Turnier-Basisdaten

Über die Basisdaten legen sie den Grundstein für die Verwaltung des Turnieres. Sie legen die Rahmenparameter fest und wie sich das Programm in bestimmten Situationen verhalten soll.

5.1. Turnierdaten

5.1.1. Turnierdaten

Auf dieser Seite können sie wichtigsten allgemeinen Daten zur Verwaltung des Turnieres festgelegt werden. Dies sind z.B.:

- Name des Turniers, z.B. « Kreismeisterschaften 2006 Teststadt »
- Austragungsort
- Startberechtigung
- Turniermodus
- Verantwortliche für Turnierdurchführung
- Etc.

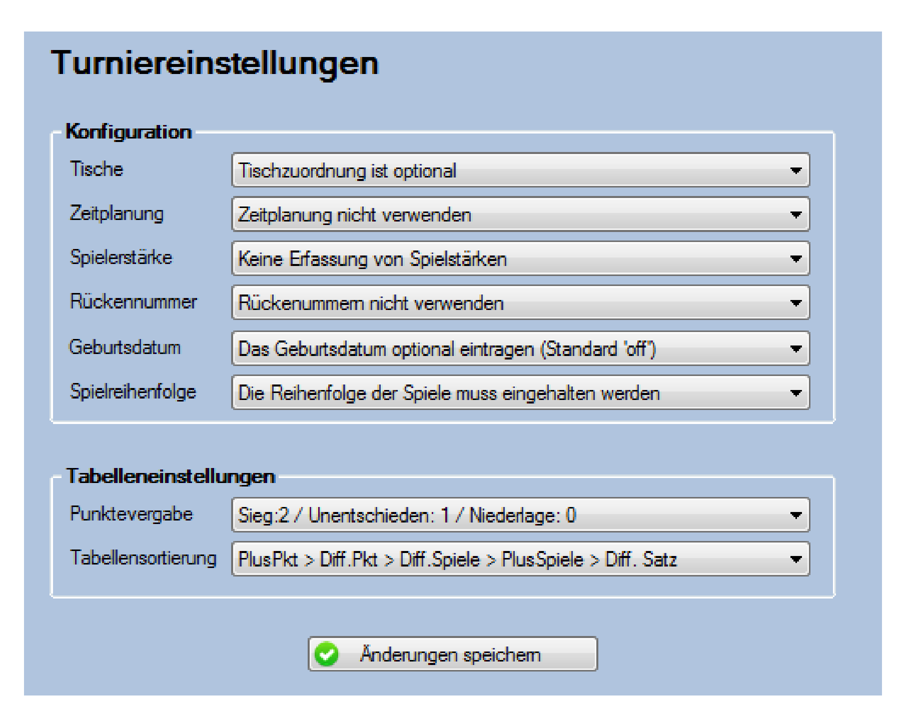
5.1.2. Erweiterte Daten

Hier können sie zusätzliche Informationen angeben:

- Meldung (von-bis)
- Meldung an wen
- Informationen zum Equipment
- Preise
- Wegbeschreibung
- Etc.

5.1.3. Einstellungen

Über die Einstellungen können sie wichtige Einstellungen vornehmen, Sie sich TT-Turnier an bestimmten Stellen verhalten soll, beispielsweise bei der Verwaltung von Tischen, oder der Berechnung von Tabellen.



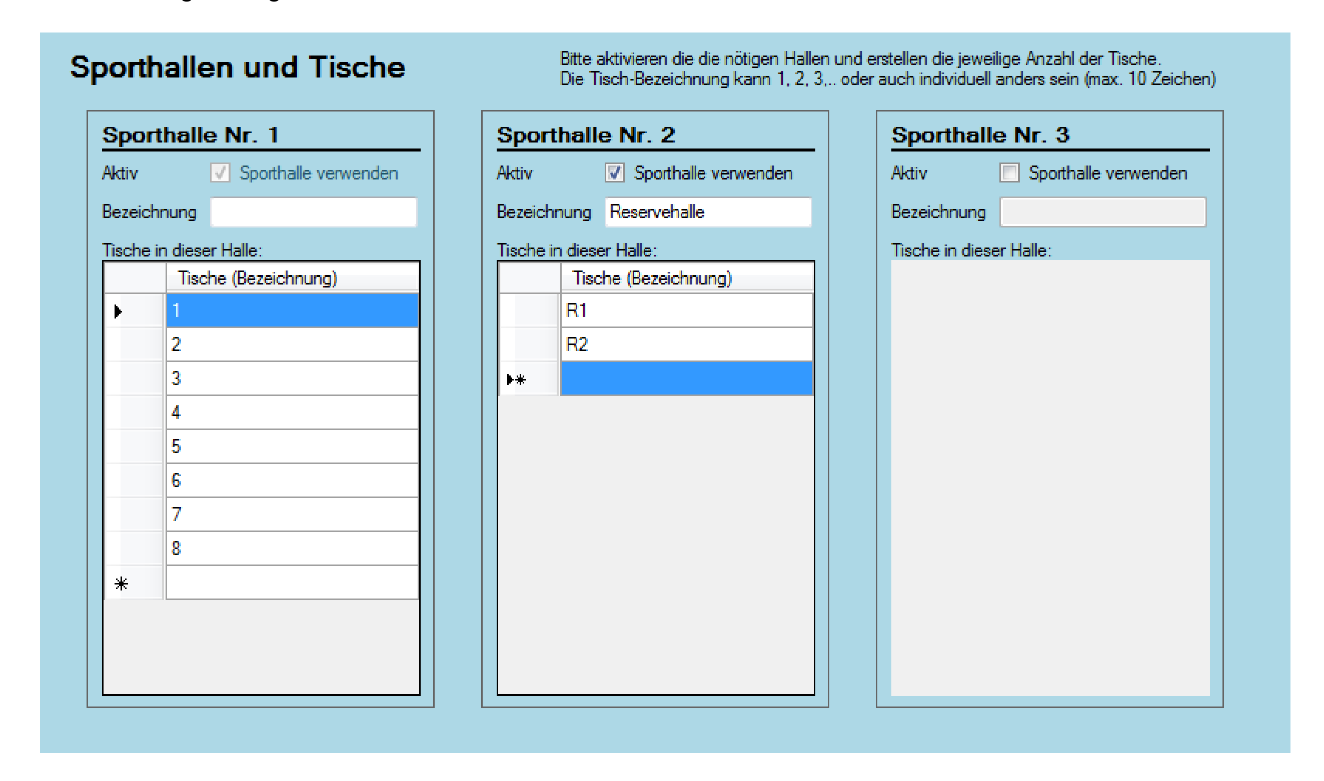


5.2. Tischverwaltung

Die Tischverwaltung ist eines der Highlights von TT-Turnier 4, welche wir im Vergleich zur Version 3 stark verbessert haben. Sie können zunächst festlegen, wie viele Hallen Ihnen für das Turnier zur Verfügung stehen, und danach die Tische für jede Halle erstellen. Danach können sie die Tische räumlich anordnen, um ein Abbild der Halle zu erschaffen.

5.2.1. Sporthalle und Tische

Zunächst legen die Hallen fest und tragen sie zur Verfügung stehenden Tische ein. Hierbei können sie sowohl bei der Bezeichnung der Halle, als auch bei der Bezeichnung der Tische Freitext-Bezeichnungen eingeben.

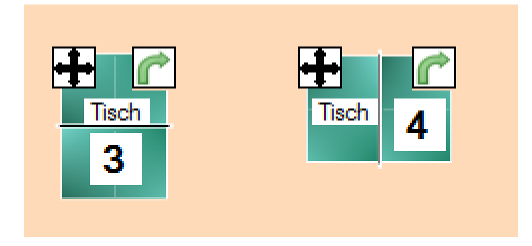


5.2.2. Tischanordnung

Nachdem die Tische angelegt wurden, können sie diese in der Halle positionieren, um ein Abbild der Halle im System zu erzeugen. Dieses Abbild wird in zukünftigen Versionen des Programmes verwendet, um sowohl im Viewer dem Besucher eine einfache Übersicht über die Spiele in der Halle zu bieten, zum anderen aber auch für die interne Ansicht, an welchen Tischen gespielt wird.

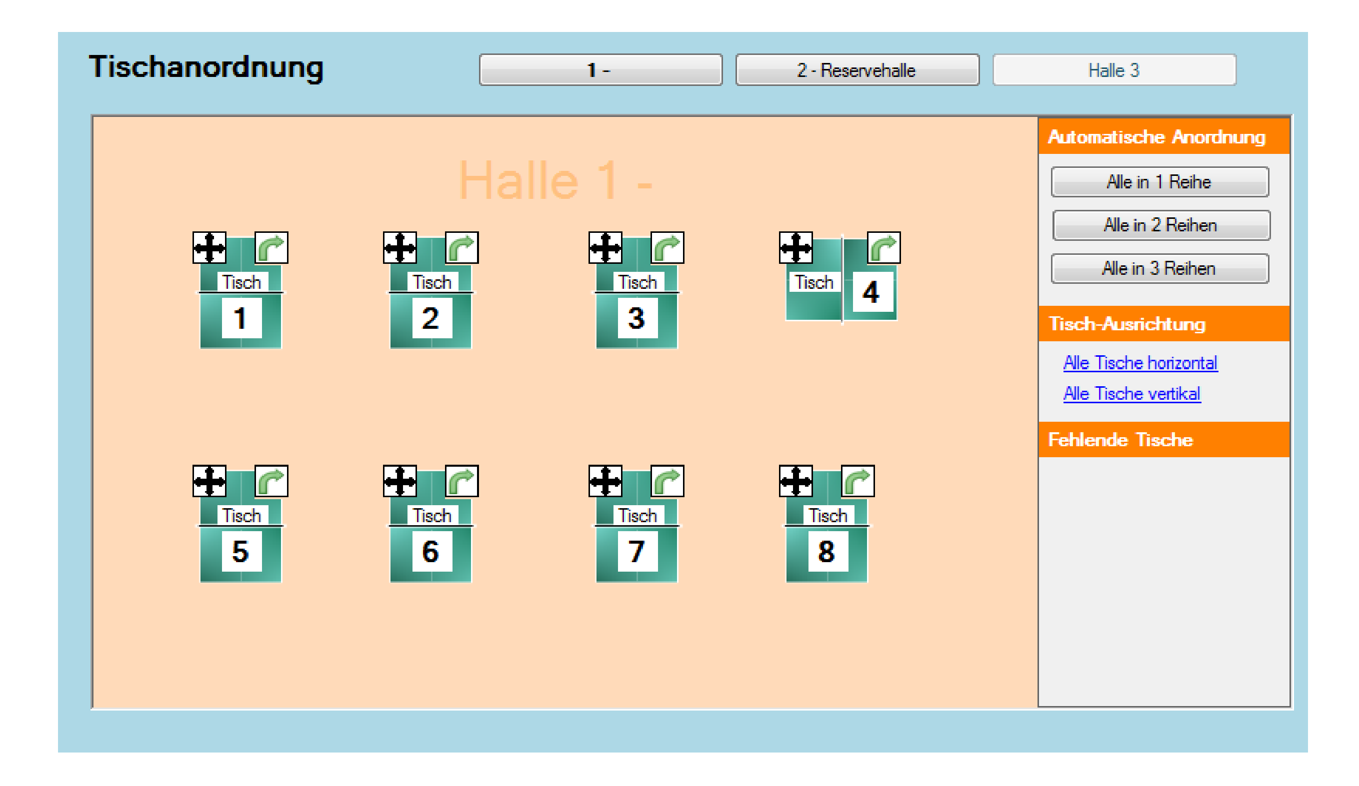
Bei der Anforderung der Tische können sie diese innerhalb eines Rasters frei verschieben und zusätzlich horizontal oder vertikal darstellen.

Die Dargestellt Größe passt sich automatisch ihrem Fenster an.



Über die Buttons an der rechten Seite können die die Tische auch automatisch platzieren.



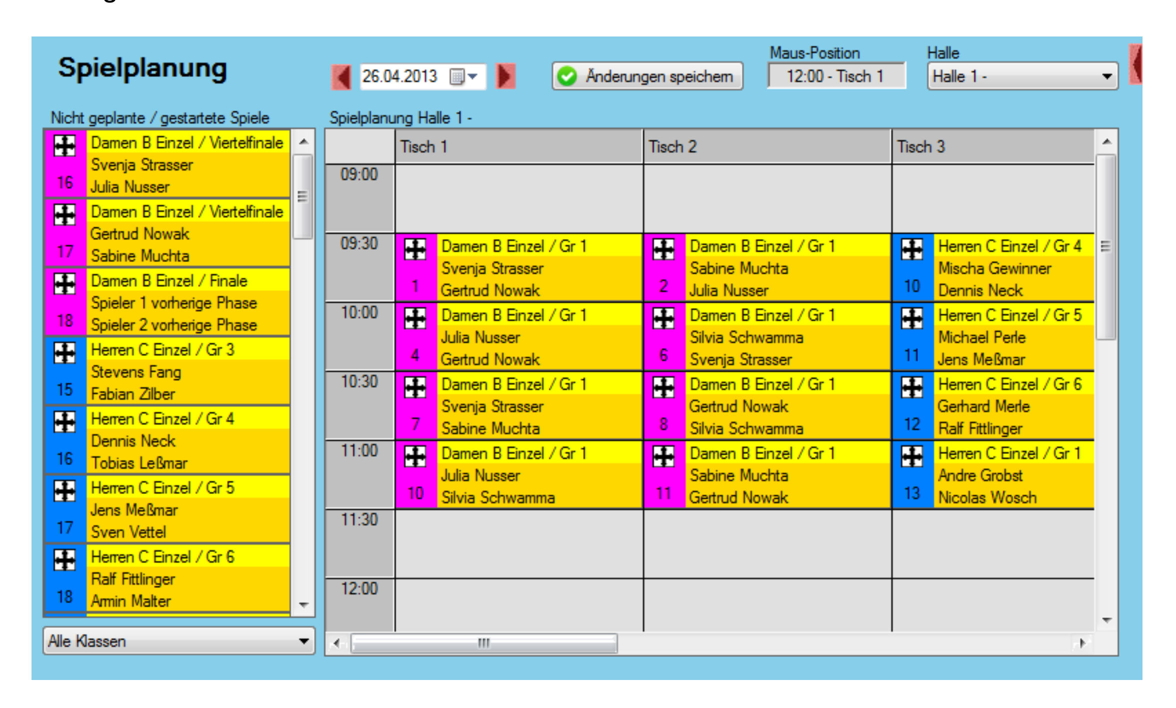


5.3. Planung

Über den Bereich Planung haben sie die Möglichkeit, Spiele bereits im Vorfeld zeitlich (und räumlich) zu planen. Dies kann dafür nützlich sein, wenn ein fester Turnierablauf vorgegeben ist.

5.3.1. Spieleplanung

Der Punkt „Spieleplanung“ ist der zentrale, über den sie alle relevanten Spiele angezeigt bekommen und diese auf einen bestimmten Tag, Zeit und an einen bestimmten Tisch festlegen können.





5.3.1.1. Aufnahme von neuen Spielen

Um neue Spiele zu planen, wählen sie das Spiel einfach aus der Liste der Liste am linken Rand aus. Klicken sie hierzu mit der Maus auf das „Move“-Symbol, halten die Maustaste gedrückt und ziehen das Spiel auf den Platz in dem Raster, wo das Spiel stattfinden soll. Nach dem loslassen der Maustaste, wird das Spiel für den Platz eingetragen.

5.3.1.2. Entfernen von Spielen

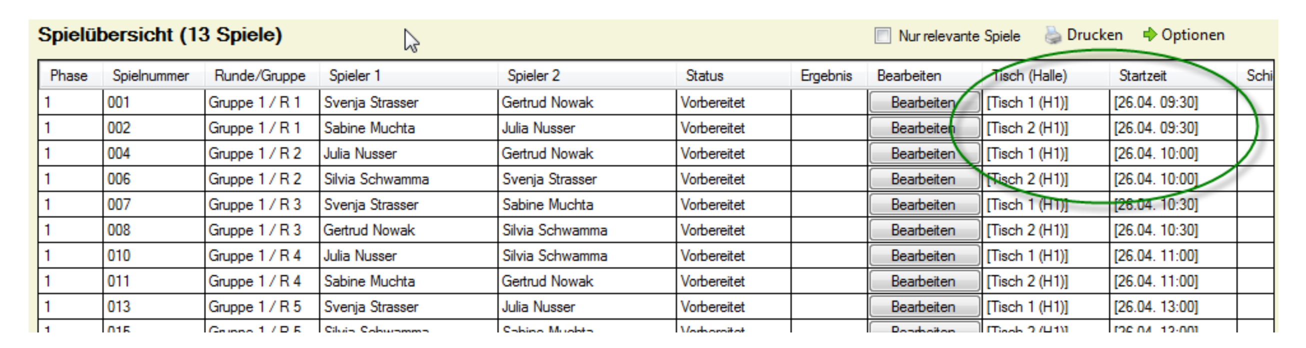
Um ein Spiel wieder zu entfernen, wählen sie das Spiel aus dem Raster aus, und ziehen das Spiel mit der Maus wieder auf die Liste der Liste am linken Bildrand.

5.3.1.3. Spieltage und mehrere Sporthallen

Die Planung gibt die Möglichkeit, die Spiele für verschiedene Spieltage und auch für verschiedene Sporthallen zu planen. Die Einstellungen hierzu finden sie am oberen Rand des Bildes.

5.3.1.4. Übersicht über geplante Spiele

Eine Übersicht über die geplanten Spiele erhalten sie im Bereich des „Spielplan“. Sofern die Spiele von nicht durchgeführt wurden, erscheint die geplante Zeit und der geplante Tisch bei den Spielen in der Übersicht.

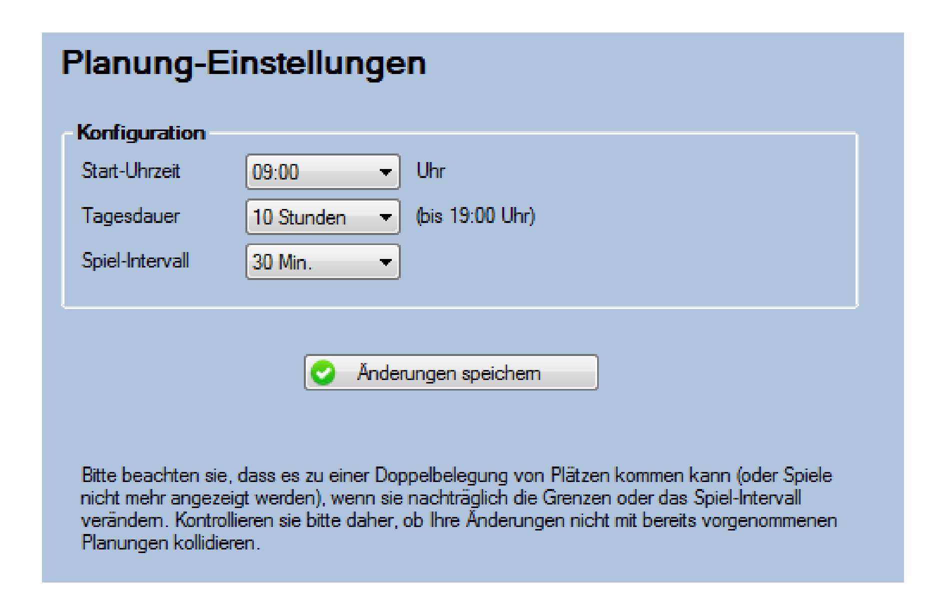


Spielübersicht (13 Spiele) — Nur relevante Spiele — Drucken — Optionen

Phase	Spielnummer	Runde/Gruppe	Spieler 1	Spieler 2	Status	Ergebnis	Bearbeiten	Tisch (Halle)	Startzeit	Schi
1	001	Gruppe 1 / R 1	Svenja Strasser	Gertrud Nowak	Vorbereitet		Bearbeiten	[Tisch 1 (H1)]	[26.04. 09:30]	
1	002	Gruppe 1 / R 1	Sabine Muchta	Julia Nusser	Vorbereitet		Bearbeiten	[Tisch 2 (H1)]	[26.04. 09:30]	
1	004	Gruppe 1 / R 2	Julia Nusser	Gertrud Nowak	Vorbereitet		Bearbeiten	[Tisch 1 (H1)]	[26.04. 10:00]	
1	006	Gruppe 1 / R 2	Silvia Schwamma	Svenja Strasser	Vorbereitet		Bearbeiten	[Tisch 2 (H1)]	[26.04. 10:00]	
1	007	Gruppe 1 / R 3	Svenja Strasser	Sabine Muchta	Vorbereitet		Bearbeiten	[Tisch 1 (H1)]	[26.04. 10:30]	
1	008	Gruppe 1 / R 3	Gertrud Nowak	Silvia Schwamma	Vorbereitet		Bearbeiten	[Tisch 2 (H1)]	[26.04. 10:30]	
1	010	Gruppe 1 / R 4	Julia Nusser	Silvia Schwamma	Vorbereitet		Bearbeiten	[Tisch 1 (H1)]	[26.04. 11:00]	
1	011	Gruppe 1 / R 4	Sabine Muchta	Gertrud Nowak	Vorbereitet		Bearbeiten	[Tisch 2 (H1)]	[26.04. 11:00]	
1	013	Gruppe 1 / R 5	Svenja Strasser	Julia Nusser	Vorbereitet		Bearbeiten	[Tisch 1 (H1)]	[26.04. 13:00]	
1	015	Gruppe 1 / R 5	Silvia Schwamma	Sabine Muchta	Vorbereitet		Bearbeiten	[Tisch 2 (H1)]	[26.04. 13:00]	

5.3.2. Einstellungen

Über den Punkt Einstellungen können sie Vorgabe für das Planungsmodul festlegen, beispielsweise in welchen zeitlichen Abständen die Spiele stattfinden sollen.





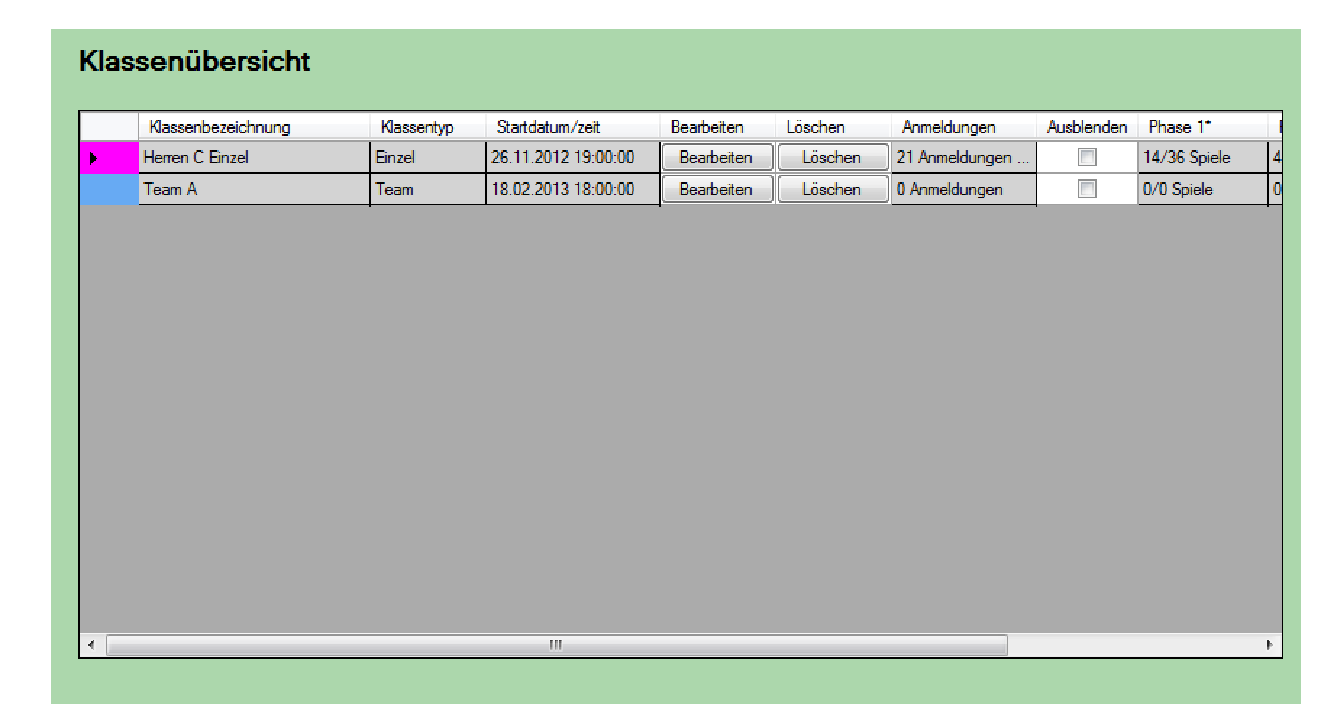
6. Klassenverwaltung



Im Menübereich Turnierklassen können sie die unterschiedlichen Klassen innerhalb ihres Turnieres einrichten und die Auslosung vornehmen.

6.1. Klassenübersicht

In der Klassenübersicht finden sie grundlegende Informationen zu allen Turnierklassen in einer kompakten Übersicht. In der Übersicht finden sie auch Informationen, wie viele Spieler zu dieser Klasse angemeldet sind und wie viele Spiele in diese Klasse vorbereitet und ggf. bereits gespielt sind. In dieser Übersicht finden sie ebenfalls die Klassen, die (aus Übersichtlichkeitsgründen) ausgeblendet wurden. Diese Option können sie ebenfalls direkt hier ein- und ausschalten.



6.2. Neue Spielklasse

Für die Erstellung einer neuen Spielklasse finden sie direkt in der Klassenverwaltung einen eigenen Link. Hierüber kommen sie zu einem leeren Formular, in welches sie die Parameter für die Spielklasse eintragen können.

Das Formular entspricht dem Formular für die Bearbeitung einer Spielklasse, siehe unten.

Bitte beachten sie, dass die den Typ der Spielklasse (Einzel, Doppel, Mixed, Team) nachträglich nicht mehr verändern können.

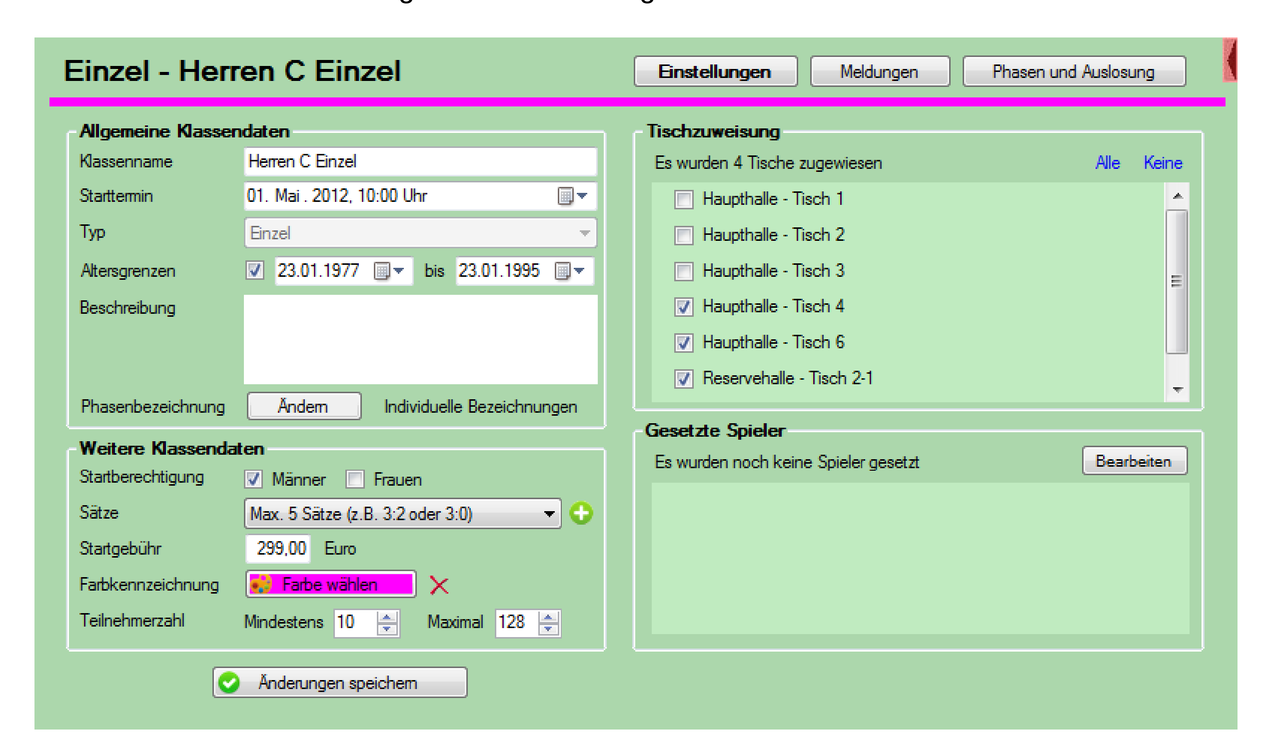


6.3. Spielklasse bearbeiten

Bestehende Spielklassen können sie über die Klassenübersicht, aber auch direkt aus der Navigationsleiste auswählen. Die Bearbeitung einer Spielklasse teilt sich in 3 Bereiche auf, für welche nachfolgend ein eigener Menüpunkt zu finden ist.

6.3.1. Einstellungen einer Klasse

Über die Einstellungen finden sie sämtliche Grundparameter einer Klasse, welche sie zum Teil bereits bei der Erstellung der Klasse festlegen konnten.



Klassenname:	Geben sie einen Namen, unter dem die Klasse gefunden wird
Starttermin:	Wann soll der Wettbewerb beginnen
Typ:	Einzel, Doppel, Mixed, Team (nur bei Erstellung auswählbar)
Altersgrenzen:	Welche Spieler dürfen teilnehmen
Beschreibung:	ein optionaler Testblock
Phasenbezeichnung:	An dieser Stelle können sie den Phasen eigene Namen geben, um das Turnier besser an ihre Gegebenheiten anzupassen
System (nur Team):	Welche Spielmatrix soll verwendet werden
Startberechtigung:	Männer/Frauen, wer darf hier mitspielen
Sätze:	Auf wie viele Sätze soll gespielt werden (auch pro Phase)
Startgebühr:	Die Angabe ist relevant für die Turnierabrechnung
Farbkennzeichnung:	Legen sie eine Farbe fest, um das Turnier auf einen Blick zu finden
Teilnehmerzahl:	Minimale und maximale Teilnehmerzahl

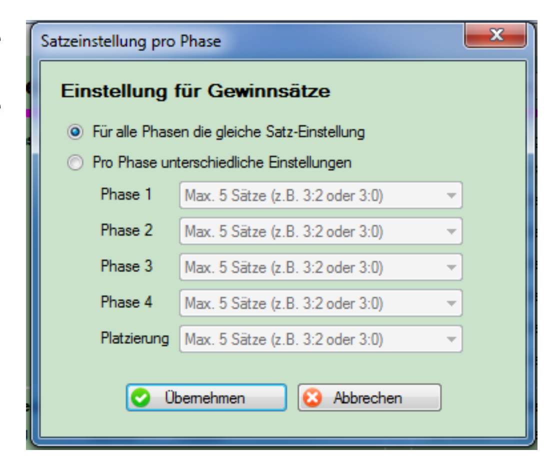
Des Weiteren gibt es noch 2 weitere Blöcke mit wichtigen Einstellungen:

Tischzuweisung: Wählen sie aus, welche Tische für diese Turnierklasse zur Verfügung stehen sollen. Diese Tische werden vorrangig angeboten. Sie haben jedoch bei Engpässen auch die Möglichkeit einzelnen Spielen andere Tische zuzuordnen.



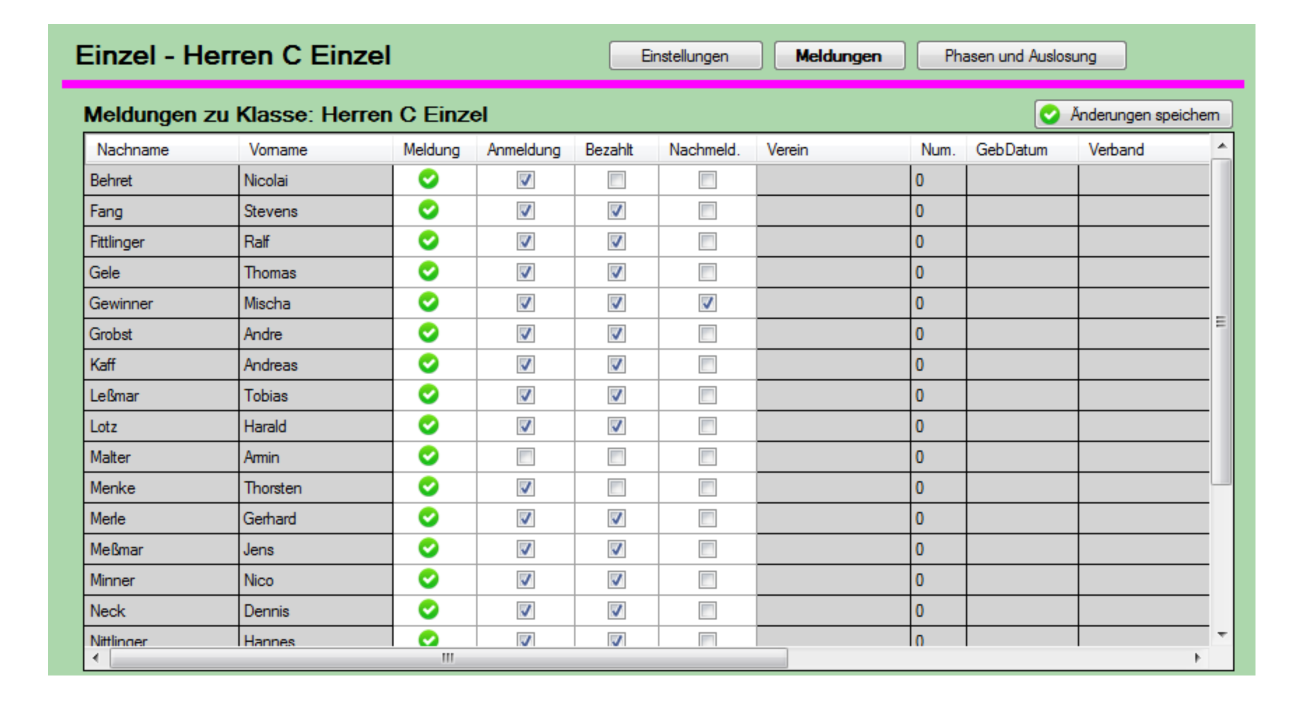
Gesetzte Spieler: Legen sie hier fest, welche Spieler bei der Auslosung entsprechend gesetzt werden sollen.

Sätze pro Phase: Wenn in ihrer Spielklasse eine unterschiedliche Anzahl von Sätze pro Spielphase gespielt werden müssen, können sie dieses über das Symbol im Feld „Sätze“ individuell festlegen.



6.3.2. Meldungen

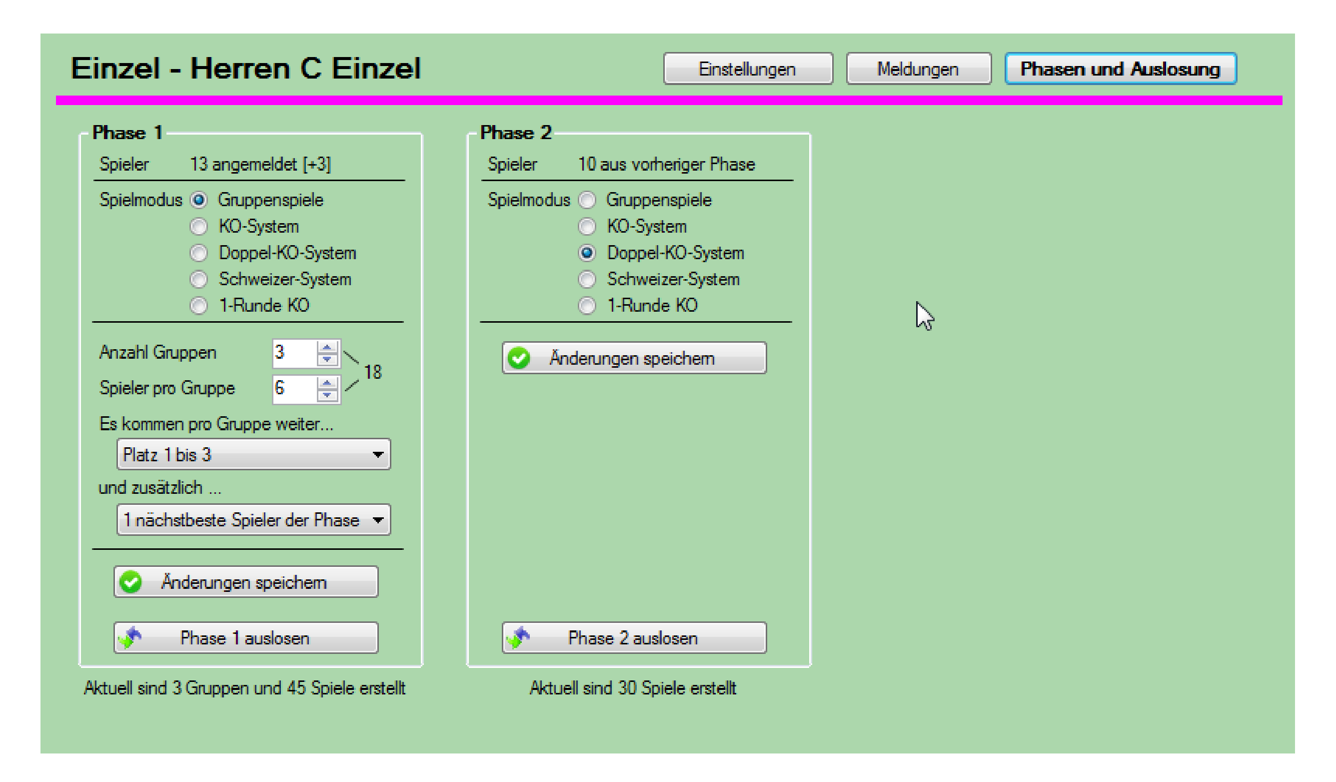
Auf der Seite „Meldungen“ finden sie eine Übersicht über ALLE Spieler des Turnieres mit einer Information, ob sie zu dieser Klasse gemeldet sind, ob sie Angemeldet sind, ob sie bezahlt haben und ob es ggf. eine Nachmeldung ist. Diese Informationen können sie zusätzlich direkt über diese Seite bearbeiten.



6.3.3. Phasen und Auslosung

Das System bietet die Möglichkeit, dass eine Turnierklasse in verschiedenen Phasen ausgespielt werden kann, beispielsweise Phase 1: Gruppenphase, Phase 2: KO-System. Sie können hierbei bis zu 4 nachfolgende Phasen definieren.





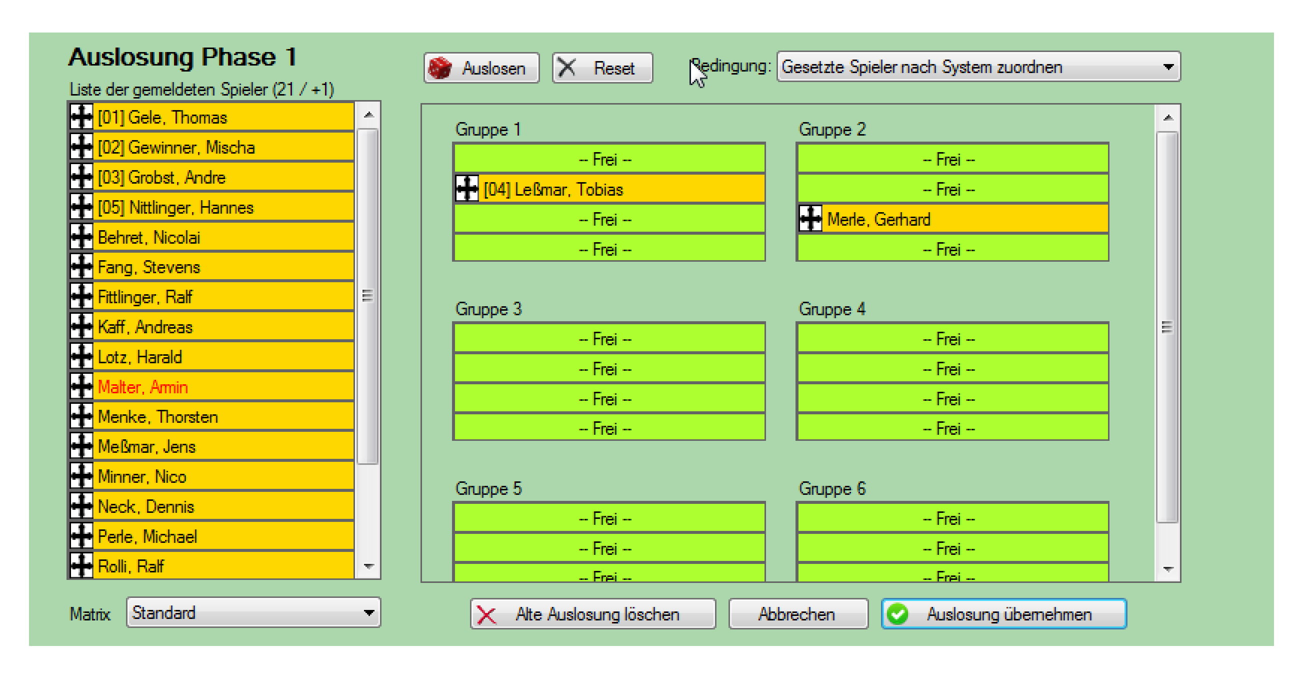
Die angebotenen Parameter richten sich nach dem Spielmodus der Phase, beispielsweise können sie für den Gruppenmodus die Anzahl der Gruppen und die gewünschte Anzahl von Spielern pro Gruppe angegeben werden.

Bitte klicken sie den „Änderungen speichern“ Button, um die Auswirkungen auf nachfolgende Phasen angezeigt zu bekommen.

Über den Button „Phase x auslosen“ können sie die Auslosung starten.

6.3.3.1. Auslosung Gruppenspiele

Bei den Gruppenspielen finden sie auf der linken Seite die verfügbaren Spieler (in nachfolgenden Phasen eine entsprechende Nummerierung), und im rechten Bereich eine Anzeige der verschiedenen Gruppen.





Sie können die Auslosung nun auf 2 verschiedenen Wegen vornehmen:

a.) Sie können einen Spieler aus der linken Liste anklicken (Maustaste gedrückt halten) und diesen auf einen freien Platz einer Gruppen ziehen Dadurch können sie einen Spieler manuell auf einen Platz zuweisen



b.) Sie können über den Auslosen-Button das System automatisch eine Auslosung vornehmen lassen. Für diese automatische Losung gibt es verschiedene Bedingungen, die sie über die verschiedenen Boxen einstellen können.

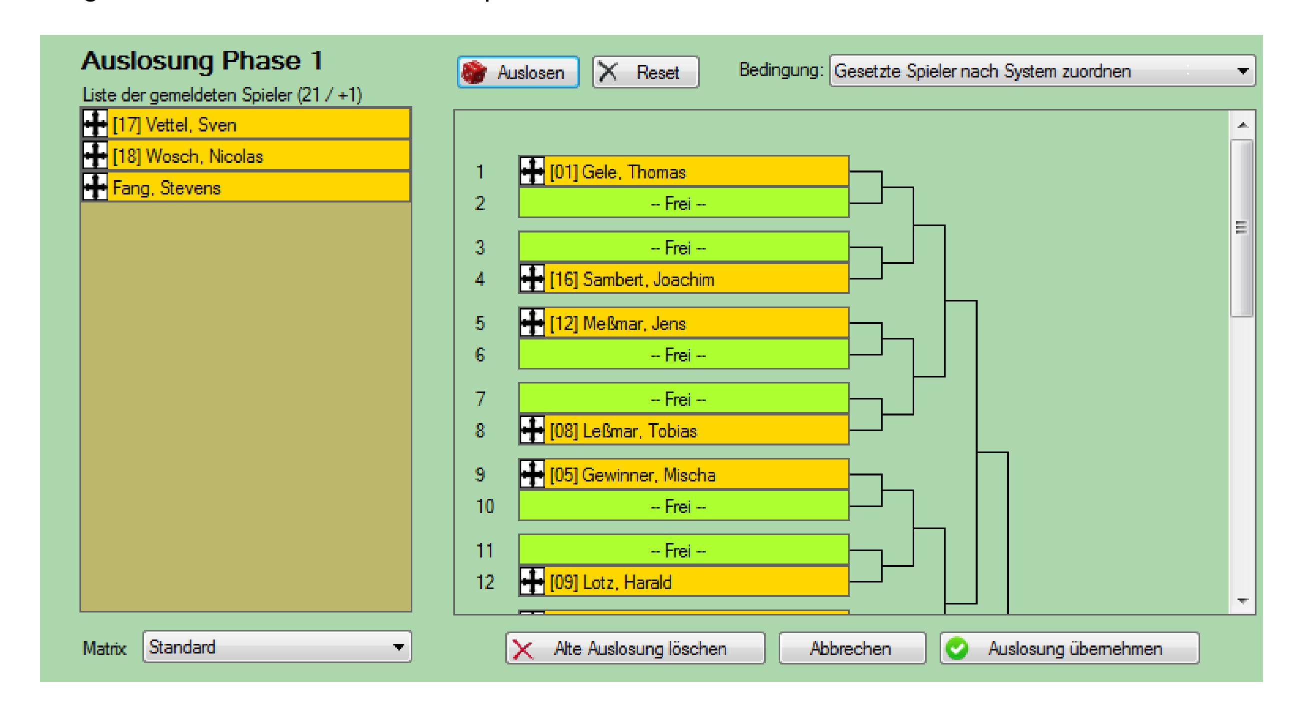


Bedingung: Bitte geben sie an, worauf bei der Auslosung geachtet werden soll. Beispielsweise kann versuch werden, dass Spieler aus dem gleichen Verein oder dem gleichen Verband nicht in die gleichen Gruppen kommen.

Matrix: Wählen sie aus, ob die Standard-Matrix oder ihre individuell eigene für die Erstellung der Spiele verwendet werden soll.

6.3.3.2. Auslosung KO-System (und Doppel-KO)

Im KO-System (ebenfalls gültig für Doppel-KO) werden wie im Gruppen-System die verfügbaren Spieler in der Liste angezeigt. Im rechten Bereich wird nun der KO-Baum dargestellt mit den einzelnen Startplätzen.



Sie können die Spieler nun manuell auf die einzelnen Plätze eintragen, oder über den Auslosen-Button das System die Übernahme der Spieler durchführen lassen.

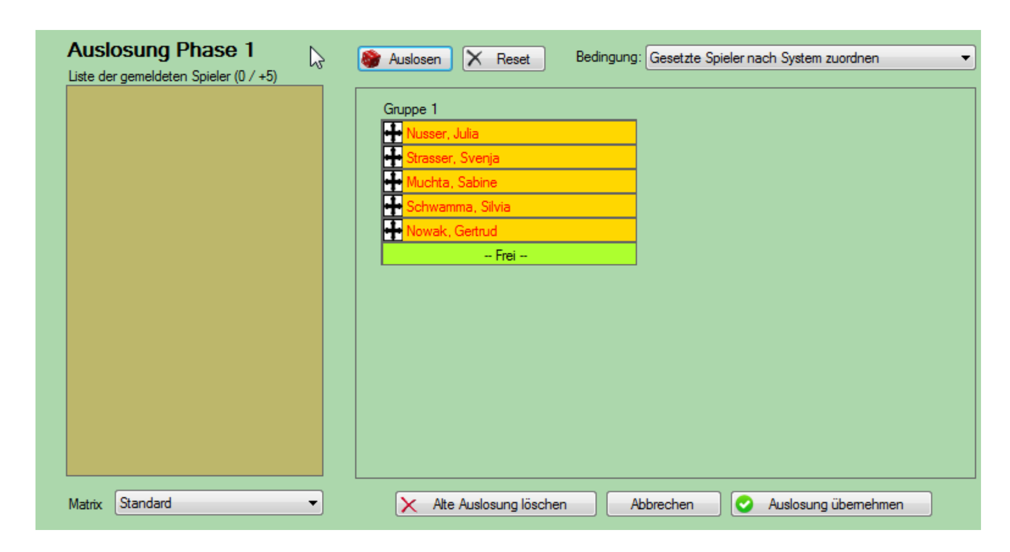
Mit einem Klick auf „Auslosung übernehmen“ wird die erste Spielrunde des KO-System, und auch alle weiteren runden erstellt.

Beim Doppel-KO werden zusätzlich auch die zugehörigen Verlieren-Runde-Spiele erzeugt.

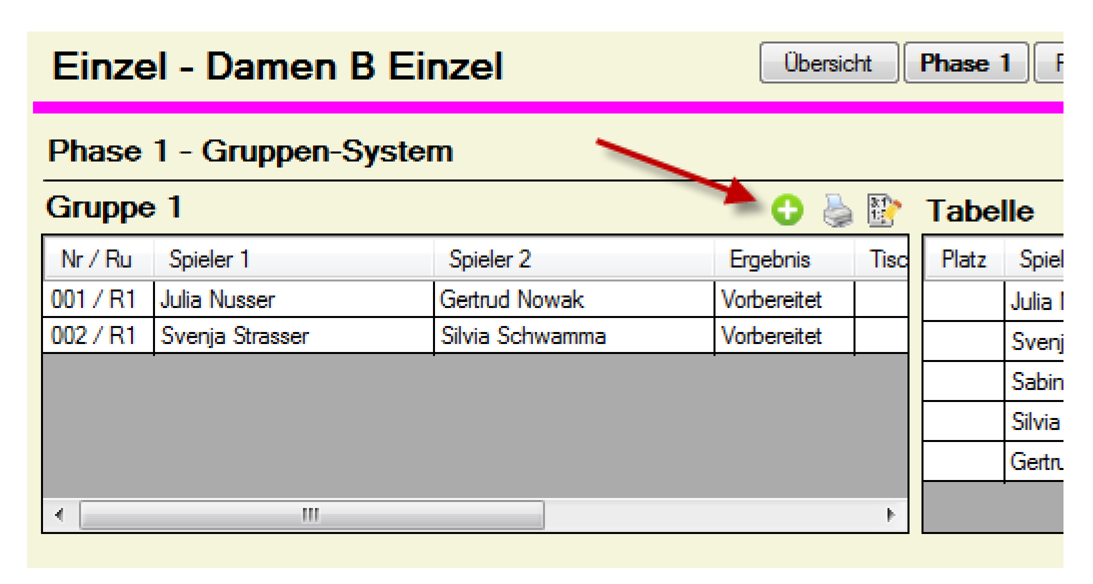


6.3.3.3. Auslosung Schweizer System

Beim Schweizer System wird zunächst nur die 1. Spielrunde ausgelost. Die nachfolgenden Spielrunden werden erst in einem späteren Schritt (nach Abschluss der ersten Runde) ermittelt. Sie können hierbei alle Spieler in eine Gruppe packen, oder auch hierbei mit mehreren Gruppen agieren.



Um eine weitere Runde im Schweizer-System zu erstellen, finden sie eine entsprechende Option bei der Gruppen-Ansicht der Spiele im Spielplan.

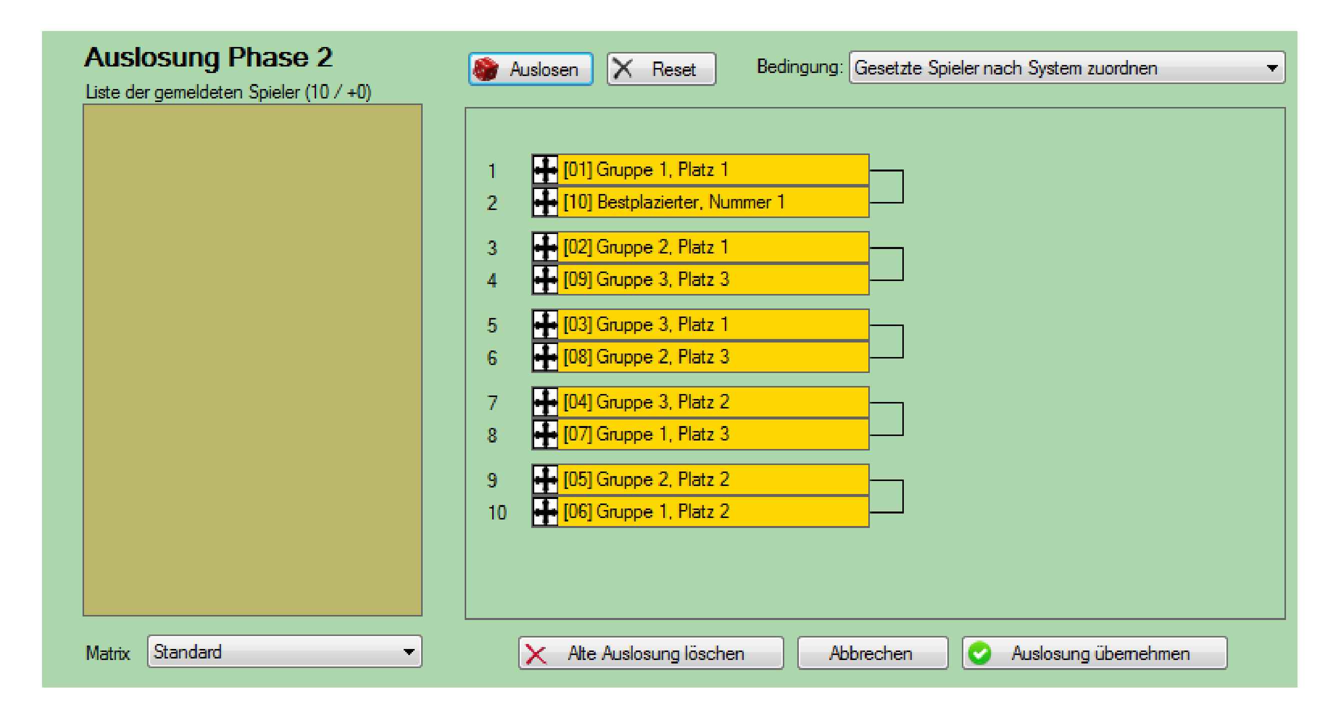


Über diesen Button öffnet sich ein Formular, mit dem sie die weiteren Spiele festlegen können. Bei der automatischen Auslosung dieser Spiele vermeidet das System, dass Spieler nochmals gegen den gleichen Gegner spielen, wie es beim Schweizer System gefordert ist.



6.3.3.4. Auslosung 1-Runde KO

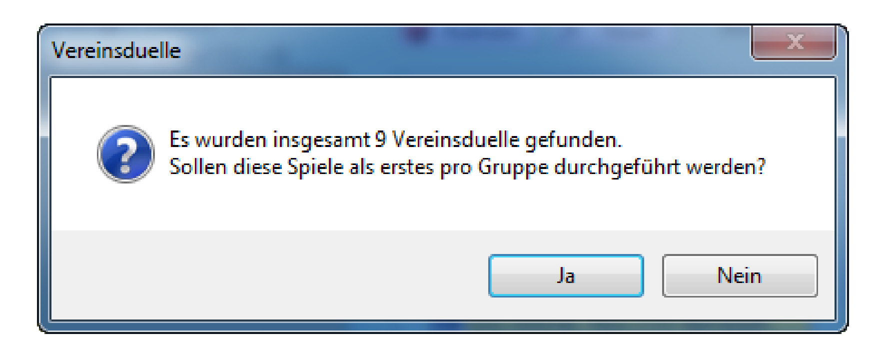
Bei diesem System werden einzelne Spiele erstellt, bei denen die Gewinner in die nachfolgende Phase weiter kommen. Das System entspricht nur der ersten Runde eines KO-Systems.



Das System kann z.B. genutzt werden, um bei einer großen Anzahl Teilnehmer vor einer Gruppenphase zunächst das Teilnehmerfeld zu halbieren.

6.3.3.5. Spiele zwischen Vereinskollegen in Phase 1

In der Phase haben Sie die Möglichkeit, Spiele zwischen Vereinskollegen vorzuziehen, um Manipulation zu verhindern. Sie erhalten bei der Auslosung eine entsprechende Abfrage, falls Vereinsduelle erkannt wurden.



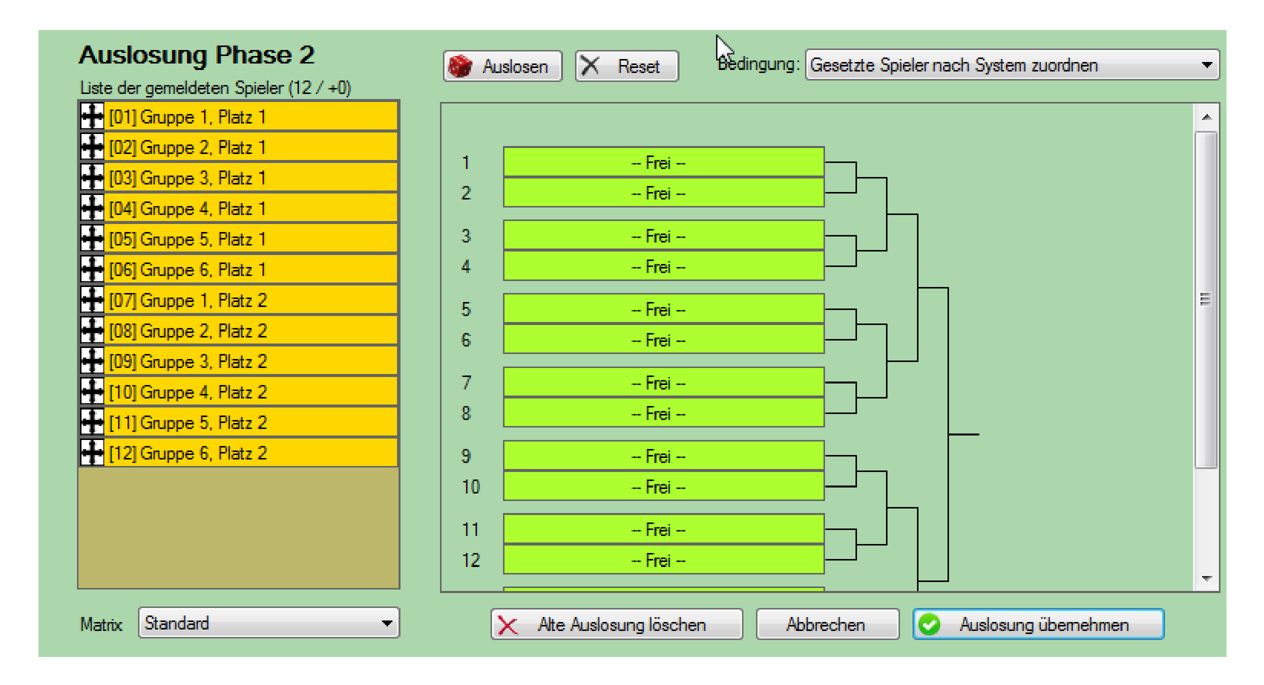
Diese Option steht nur für Gruppenspiele in Phase 1 zur Verfügung.



6.3.3.6. Auslosung der Phase 2 bis 4

Die Auslosung von Phase 2 und 3 (sofern benötigt) kann bereits direkt im Anschluss an die Auslosung der Phase 1 erfolgen, oder auch erst losgelöst zu einem späteren Zeitpunkt. Dadurch erhalten sie die Möglichkeit, dass spätere Begegnungen nicht zu früh bekannt gegeben werden.

Die Auslosung erfolgt analog zu der Auslosung von Phase 1. Lediglich die Spielernamen werden hier durch Platzziffern ersetzt.



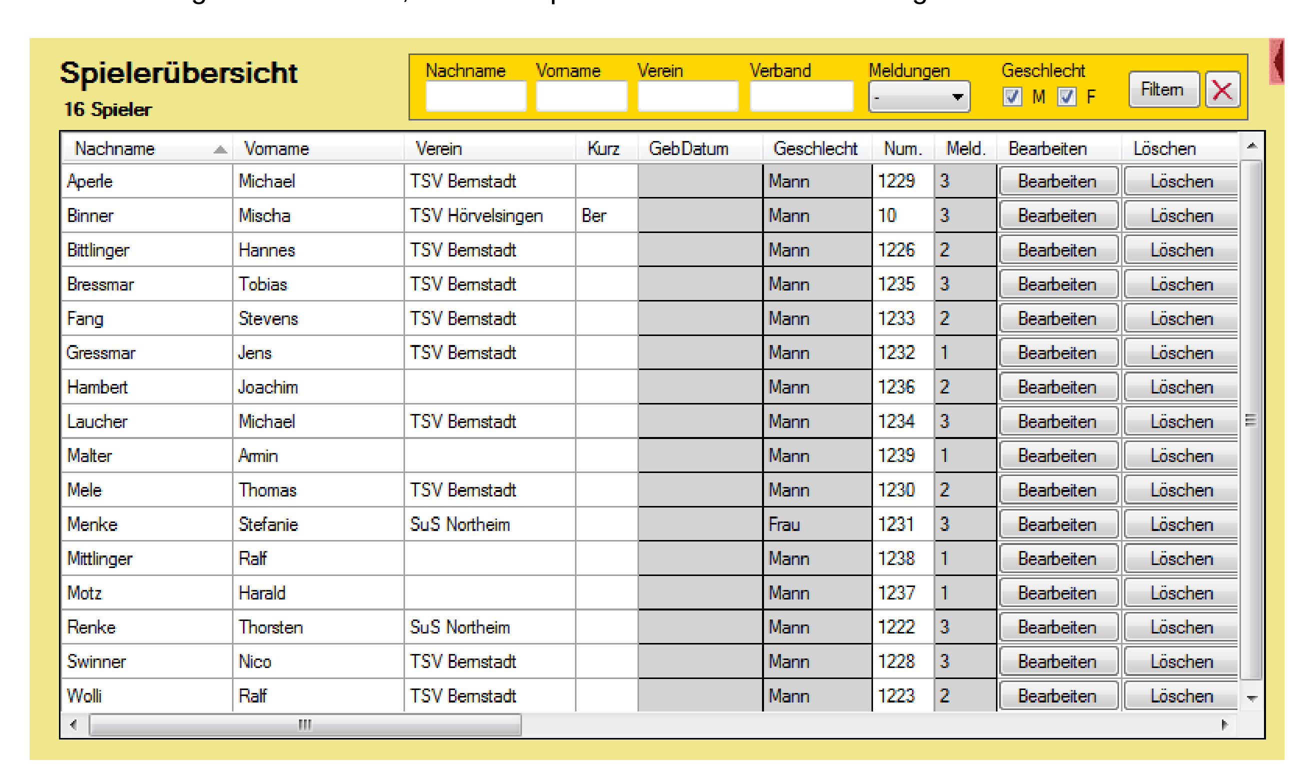


7. Spielerverwaltung

Im Menübereich Spielerdaten können sie alle Daten zu den Teilnehmern verwalten und pflegen.

7.1. Spielerübersicht

In der Übersicht finden sie alle Spieler, welche zu diesem Nutzer eingetragen wurden mit den wichtigsten Daten angezeigt. Sie haben die Möglichkeit, bestimmte Felder bereits direkt in dieser Ansicht zu bearbeiten, wodurch eine schnelle Korrekturmöglichkeit besteht, wenn beispielsweise ein Name falsch geschrieben wurde.



Nachname	Vorname	Verein	Kurz	GebDatum	Geschlecht	Num.	Meld.	Bearbeiten	Löschen
Aperle	Michael	TSV Bernstadt			Mann	1229	3	Bearbeiten	Löschen
Binner	Mischa	TSV Hörvelsingen	Ber		Mann	10	3	Bearbeiten	Löschen
Bittlinger	Hannes	TSV Bernstadt			Mann	1226	2	Bearbeiten	Löschen
Bressmar	Tobias	TSV Bernstadt			Mann	1235	3	Bearbeiten	Löschen
Fang	Stevens	TSV Bernstadt			Mann	1233	2	Bearbeiten	Löschen
Gressmar	Jens	TSV Bernstadt			Mann	1232	1	Bearbeiten	Löschen
Hambert	Joachim				Mann	1236	2	Bearbeiten	Löschen
Laucher	Michael	TSV Bernstadt			Mann	1234	3	Bearbeiten	Löschen
Malter	Armin				Mann	1239	1	Bearbeiten	Löschen
Mele	Thomas	TSV Bernstadt			Mann	1230	2	Bearbeiten	Löschen
Menke	Stefanie	SuS Northeim			Frau	1231	3	Bearbeiten	Löschen
Mittlinger	Ralf				Mann	1238	1	Bearbeiten	Löschen
Motz	Harald				Mann	1237	1	Bearbeiten	Löschen
Renke	Thorsten	SuS Northeim			Mann	1222	3	Bearbeiten	Löschen
Swinner	Nico	TSV Bernstadt			Mann	1228	3	Bearbeiten	Löschen
Wolli	Ralf	TSV Bernstadt			Mann	1223	2	Bearbeiten	Löschen

Über den Button „Bearbeiten“ kommen sie zu der Detailansicht des Spielers, in der sie alle Daten finden und anpassen können.

Zusätzlich finden sie hier einen „Löschen“ Button, mit dem sie einen Spieler komplett aus der Turnier-Datenbank entfernen können. Bitte beachten sie, dass hierbei auch die Spiele und Ergebnisse dieses Spielers verloren gehen.

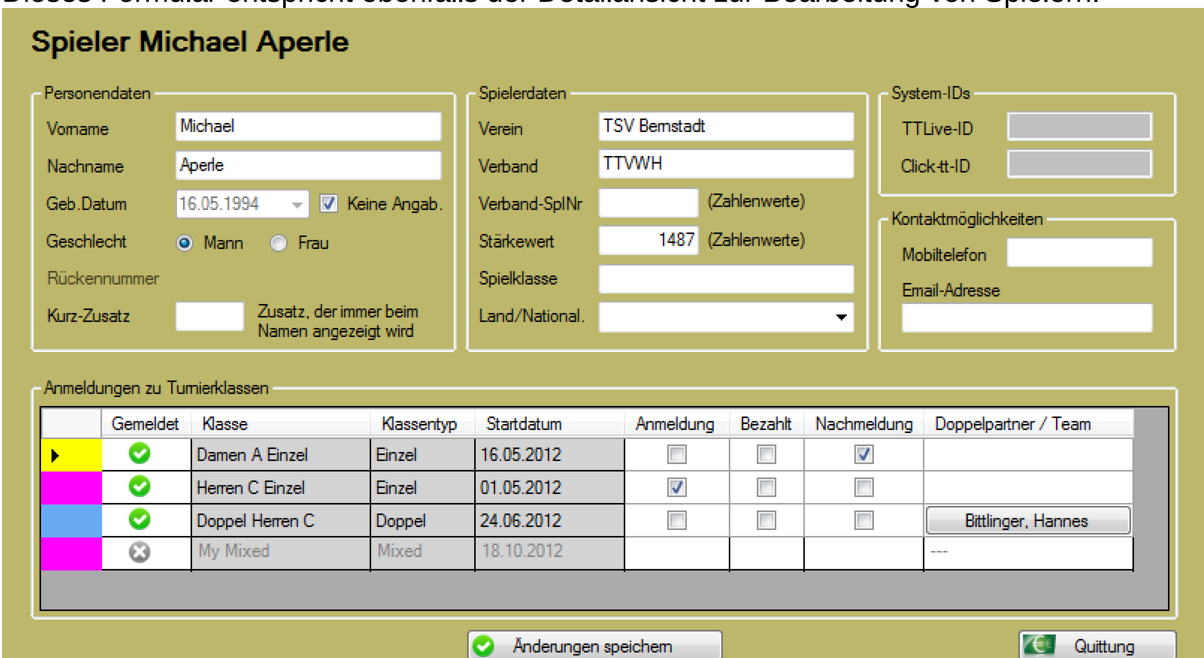
7.2. Neuer Spieler

In der Navigation finden sie direkt einen Link, um einen neuen Spieler aufzunehmen. Sie kommen zu einem Formular, in welches sie sämtliche Details des Spielers eintragen können.

Manche dieser Felder sind optionale Felder, manche Felder sind entsprechender ihrer festgelegten Einstellung Pflichtfelder. Des Weiteren können sie hier für den Spieler festlegen, zu welchen Klasse er gemeldet ist, und wie sein Anmeldestatus hierbei ist.

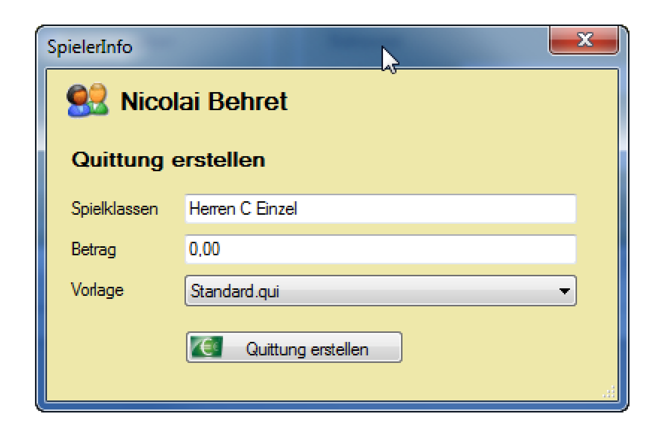


Dieses Formular entspricht ebenfalls der Detailansicht zur Bearbeitung von Spielern.



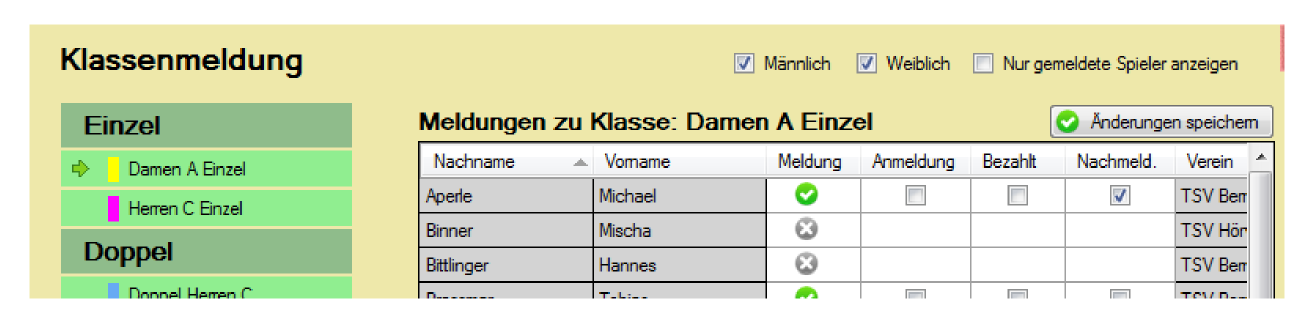
Die Felder bei „System-IDs“ sind zunächst geschützt und können mit einem Klick freigeschaltet werden. Diese Felder sind besondere Felder für die IDs der Spieler in den Tischtennis Online-Systemen.

Über den Button „Quittung“ können sie eine Quittung für den Spieler erstellen.



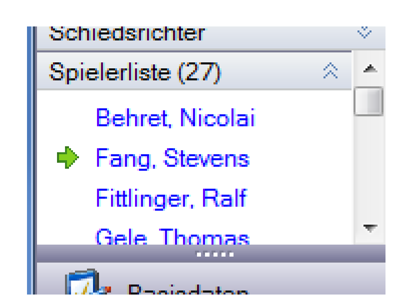
7.3. Klassenmeldung

Über die Funktion Klassenmeldung haben sie an dieser Stelle zusätzlich die Möglichkeit zu sehen, welche Spieler zu welchen Spielklassen angemeldet sind und können den Status bearbeiten.





7.4. Spieler bearbeiten



Bestehende Spieler können sie direkt über die Navigationsleiste aufrufen. Hier werden alle Spieler für den Schnellzugriff alphabetisch sortiert angezeigt.

Die Bearbeitung von Spielern entspricht den Formularen der Aufnahme für neue Spieler.

7.5. Spieler importieren

7.5.1. Spieler aus Excel importieren

An dieser Stelle bieten wir die Möglichkeit, Spieler aus einer Excel Datei in die Datenbank zu importieren. Sie können hierbei entweder eine XLS oder XLSX Datei auswählen.

Der Import-Vorgang teilt sich in 4 Schritt auf:

1.) Datei auswählen
Wählen sie die Datei von ihrem PC aus, welche die Spielerdaten enthält

2.) Sheet auswählen
Wählen sie das Sheet der Excel-Datei aus, in der die Daten eingetragen sind

3.) Felder zuweisen
Verknüpfen sie die Spalten aus dem Excel mit den Datenfeldern in TT-Turnier.

4.) Überprüfen
Sie bekommen die Daten aus der Excel-Datei angezeigt und können die Werte überprüfen. Ist alles in Ordnung, können sie die Daten in das Programm übernehmen.

Bitte beachten sie: Excel ist nicht gleich Excel und die Dateiendung sagt nichts über die interne Struktur der Datei aus. Durch unterschiedliche interne Formate kann es dazu kommen, dass eine Datei nicht korrekt erkannt wird.

7.5.2. TischtennisLive Liste

Über die TischtennisLive-Liste können sie eine exportierte Spielerliste aus TischtennisLive direkt in TT-Turnier einlesen. Sie finden entsprechende Exporte…

a.) Über die Verbandsverwaltung für alle Spieler des Verbandes
b.) Über die Vereinsverwaltung für die Spieler eines einzelnen Vereines

Diese Funktion in TT-Turnier hat 3 verschiedene Funktionen:

7.5.2.1. Spielerliste durchsuchen

Über die Durchsuchen Funktion können sie direkt Spieler auswählen und diese in die TT-Turnier Spielerliste aufnehmen



7.5.2.2. Fehlende Zuweisung vornehmen

Falls sie bereits verschiedene Spieler manuell in TT-Turnier aufgenommen haben, können sie an dieser Stelle die Spieler-ID aus TischtennisLive dem Spieler zuweisen. Dadurch können die Ergebnisse später korrekt nach TischtennisLive für die LivePZ übertragen werden.

7.5.2.3. Verknüpfte Spielerdaten aktualisieren

Über diese Funktion können sie Spieler, welche bereits eine TischtennisLive-ID haben, aktualisiert werden. Dies kann hilfreich sein, wenn man beispielsweise die LivePZ Werte aller Spieler von einem bestimmten Tag in TT-Turnier angezeigt bekommen möchte (Stärkewert).

7.5.3. TischtennisLive Online-Meldung

TischtennisLive bietet die Möglichkeit der Online-Anmeldung zu Turnieren. Wenn sie diese Option genutzt haben, finden sie hier eine Schnittstelle, um sich die Online-Anmeldungen herunter zu laden.

Mehr zu dieser Schnittstelle finden sie in dem eigenen Kapitel zu TischtennisLive.

7.5.4. Click-tt Online-Meldung

Bei der “Click-tt Online-Meldung“ können sie Spieler, welche über click-tt angemeldet wurden, in das Programm aufnehmen. Dies ist beispielsweise notwendig, wenn die Turnierergebnisse nach dem Turnier auch nach click-tt exportiert werden sollen.

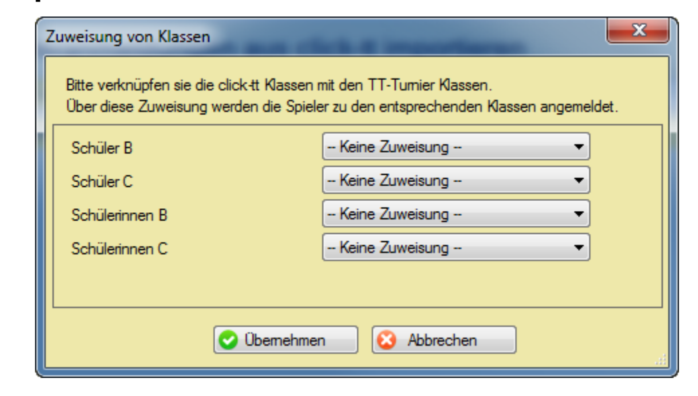
7.5.4.1. Schritt 1 – Auswählen der Click-tt XML-Datei

Die XML-Datei der Teilnehmer, welche sie auch Click-tt exportieren können, müssen sie im Menü des Importes auswählen.



7.5.4.2. Schritt 2 – Zuordnung der Spielklassen

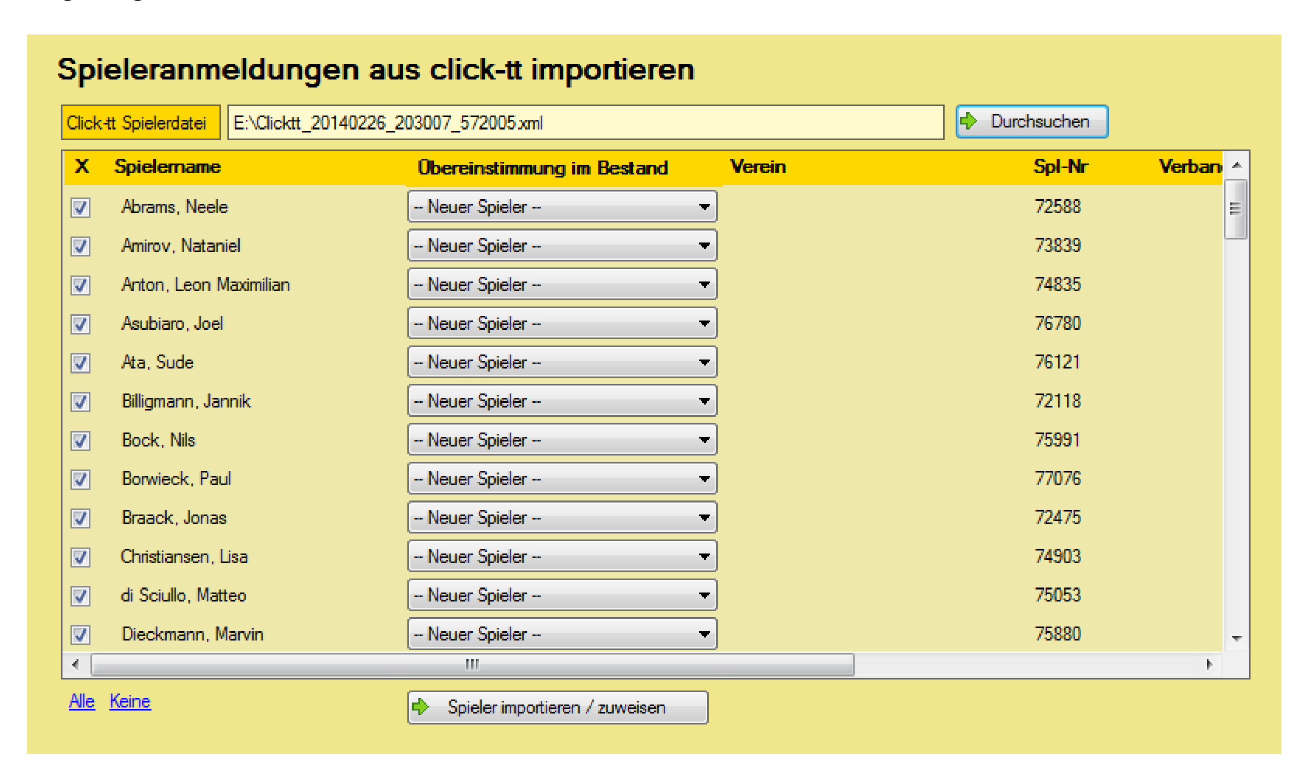
Wenn die Datei korrekt ausgelesen werden kann, öffnet sich ein neues Fenster zum Abgleich der Spielklassen aus click-tt und TT-Turnier. Mit dieser Zuordnung werden die Spieler nachfolgenden in die richtigen Klassen angemeldet.





7.5.4.3. Schritt 3 – Übernahme der Spieler

Im nächsten Schritt werden alle Spieler aufgelistet, welche in der Datei gefunden werden. Hierbei werden auch alle übermittelten Parameter der Spieler (Geburtsjahr, TTR-Wert,..) angezeigt.



Hierbei werden 3 Fälle für die Art der Spieler unterschieden:

1.) Spieler, welche bereits in TT-Turnier vorhanden sind (click-tt Spieler ID gefunden)
→ In diesem Fall kann das Feld „Übereinstimmung“ nicht bearbeitet werden

2.) Unbekannte Spieler, mit dem identischen Namen in TT-Turnier
→ Es wird ein Spieler im Feld „Übereinstimmung“ vorgeschlagen, sie könnten jedoch eine andere Zuweisung vornehmen

3.) Unbekannte Spieler
→ Das Feld „Übereinstimmung“ steht auf „Neuer Spieler“, sieh könnten aber auch einen bestehenden Spieler zuweisen.

Wenn sie die Aktion mit dem Button „Spieler importieren / zuweisen“ abschließen, werden die Spieler wie ausgewählt übernommen.

a.) Bei „Neuer Spieler“ wird ein neuer Spieler in TT-Turnier erstellt
b.) Bei Auswahl eines Spieler in „Übereinstimmung“ wird der click-tt Spieler diesem TT-Turnier Spieler zugewiesen
c.) Wenn sie in der ersten Spalte (X) keinen Haken gesetzt haben, wird der Eintrag nicht bearbeitet.

Wenn sie den Import ein zweites mal durchführen, werden die Spieler, welche beim ersten Import bereits aufgenommen wurden, automatisch erkannt.



7.6. Teamverwaltung

Neben der Verwaltung von Turnieren für Einzel- Doppelspieler bietet TT-Turnier auch die Möglichkeit, Team-Turniere zu verwalten. Da Teamturniere in der Struktur abweichen, gibt es hierbei einige Extra-Funktionen.

Zunächst einmal müssen die entsprechenden Teams anlegen. Dieses geht über ein Eintrag mit dem „+“ System unter der entsprechenden Spielklasse.



Sie können nun verschiedene Parameter für das Team festlegen:

Bezeichnung – Wie soll das Team heißen
Turnierklasse – Bei welcher Klasse spielt das Team mit
Angemeldet / Bezahl / Nachmeldung – Kennzeichnung für den Meldungsstatus
Spieler – Spieler, die für das Team spielen (Auswahl aus allen Spielern des Turnieres)

Bei der Verwaltung der Team-Turnierklassen gibt es weitere Besonderheiten, auf die wir in den jeweiligen Kapiteln eingehen.

7.7. Schiedsrichter

Die Verwaltung der Schiedsrichter teilt sich in 2 Bereiche auf:

1.) Offizielle Schiedsrichter
Tragen sie hier Schiedsrichter ein, welche offiziell und für den gesamten Turnierverlauf zur Verfügung stehen. Die Schiedsrichter werden jeweils bei der Spielbearbeitung angeboten.

2.) Temporäre Schiedsrichter
Mit den temporären Schiedsrichtern haben sie die Möglichkeit Personen kurzzeitig in den Schiedsrichter-Pool aufzunehmen, damit diese für ein Spiel zur Verfügung stehen. Um Spieler in diesen Pool aufzunehmen, finden sie einen entsprechenden Button bei der Bearbeitung eines Spieles.

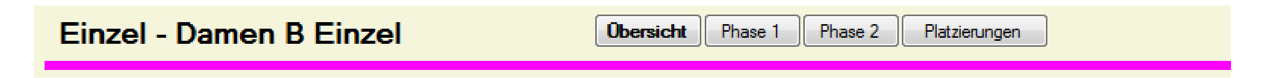


8. Spielplan

Im Bereich Spielpläne steuern sie den Ablauf der einzelnen Spielklassen. Hier finden sie zu jeder Spielklasse die entsprechenden Paarungen und können diese starten.

8.1. Die Darstellungen

Sie finden in der Kopfzeile (wenn sie eine Spielklasse aufgerufen haben) Buttons für die verschiedenen Phasen ihrer Spielklasse, und zusätzliche eine allgemeine Spielübersicht und Platzierungsspiele.

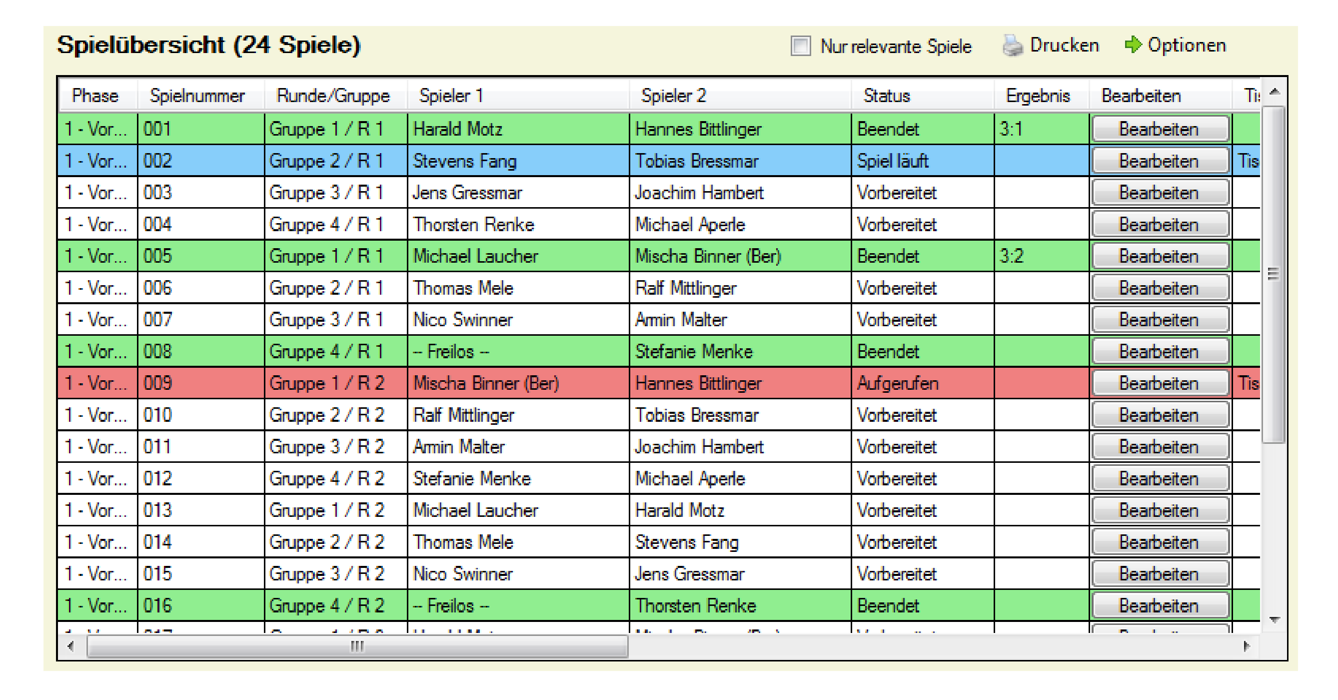


Über diese Buttons kommen sie zu den jeweiligen Spielen.

8.2. Spielübersicht / 1 Spielrunde

In der Spielübersicht finden sie alle Spiele, welche zu dieser Spielklasse vorhanden sind. Dadurch können sie einen guten Überblick bekommen, wie es aktuell aussieht.

Über den Haken „Nur relevante Spiele“ können sie die Liste einschränken auf Spiele, welche im Moment aufgerufen/gestartet sind, oder aufgerufen werden könnten.



Phase	Spielnummer	Runde/Gruppe	Spieler 1	Spieler 2	Status	Ergebnis	Bearbeiten	Ti
1 - Vor...	001	Gruppe 1 / R 1	Harald Motz	Hannes Bittlinger	Beendet	3:1	Bearbeiten	
1 - Vor...	002	Gruppe 2 / R 1	Stevens Fang	Tobias Bressmar	Spiel läuft		Bearbeiten	Tis
1 - Vor...	003	Gruppe 3 / R 1	Jens Gressmar	Joachim Hambert	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor...	004	Gruppe 4 / R 1	Thorsten Renke	Michael Aperle	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor...	005	Gruppe 1 / R 1	Michael Laucher	Mischa Binner (Ber)	Beendet	3:2	Bearbeiten	
1 - Vor...	006	Gruppe 2 / R 1	Thomas Mele	Ralf Mittlinger	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor...	007	Gruppe 3 / R 1	Nico Swinner	Armin Malter	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor...	008	Gruppe 4 / R 1	-- Freilos --	Stefanie Menke	Beendet		Bearbeiten	
1 - Vor...	009	Gruppe 1 / R 2	Mischa Binner (Ber)	Hannes Bittlinger	Aufgerufen		Bearbeiten	Tis
1 - Vor...	010	Gruppe 2 / R 2	Ralf Mittlinger	Tobias Bressmar	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor...	011	Gruppe 3 / R 2	Armin Malter	Joachim Hambert	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor...	012	Gruppe 4 / R 2	Stefanie Menke	Michael Aperle	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor...	013	Gruppe 1 / R 2	Michael Laucher	Harald Motz	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor...	014	Gruppe 2 / R 2	Thomas Mele	Stevens Fang	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor...	015	Gruppe 3 / R 2	Nico Swinner	Jens Gressmar	Vorbereitet		Bearbeiten	
1 - Vor...	016	Gruppe 4 / R 2	-- Freilos --	Thorsten Renke	Beendet		Bearbeiten	

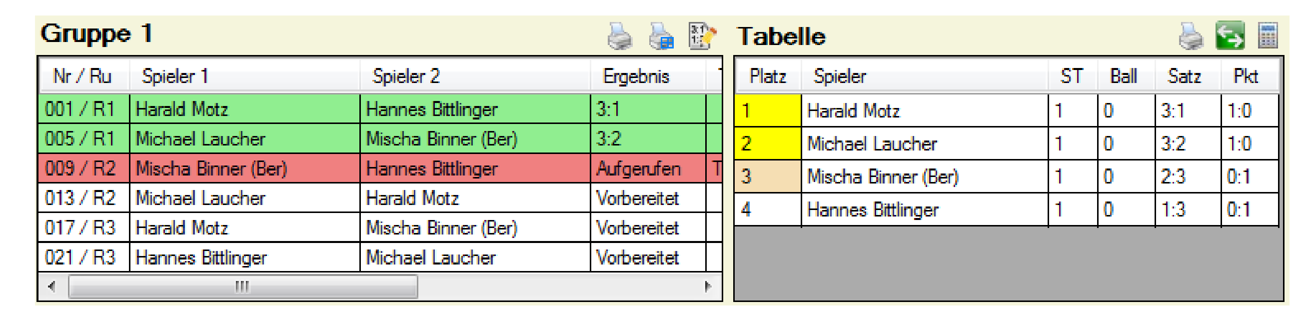


8.3. Phase 1 bis Phase 4

Über die entsprechenden Buttons kommen sie zu den Spielen der jeweiligen Phase. Diese Spiele werden nicht mehr in der Listenansicht angezeigt, sondern entsprechend dem Typ der Phase in der Gruppen-Ansicht oder KO-Ansicht.

8.3.1. Gruppenansicht / Schweizer System

In der Gruppenansicht finden sie pro Gruppe einen eigenen Bereich, in dem die entsprechenden Spiele und die zugehörige Tabelle angezeigt werden.



Gruppe 1

Nr / Ru	Spieler 1	Spieler 2	Ergebnis
001 / R1	Harald Motz	Hannes Bittlinger	3:1
005 / R1	Michael Laucher	Mischa Binner (Ber)	3:2
009 / R2	Mischa Binner (Ber)	Hannes Bittlinger	Aufgerufen
013 / R2	Michael Laucher	Harald Motz	Vorbereitet
017 / R3	Harald Motz	Mischa Binner (Ber)	Vorbereitet
021 / R3	Hannes Bittlinger	Michael Laucher	Vorbereitet

Tabelle

Platz	Spieler	ST	Ball	Satz	Pkt
1	Harald Motz	1	0	3:1	1:0
2	Michael Laucher	1	0	3:2	1:0
3	Mischa Binner (Ber)	1	0	2:3	0:1
4	Hannes Bittlinger	1	0	1:3	0:1

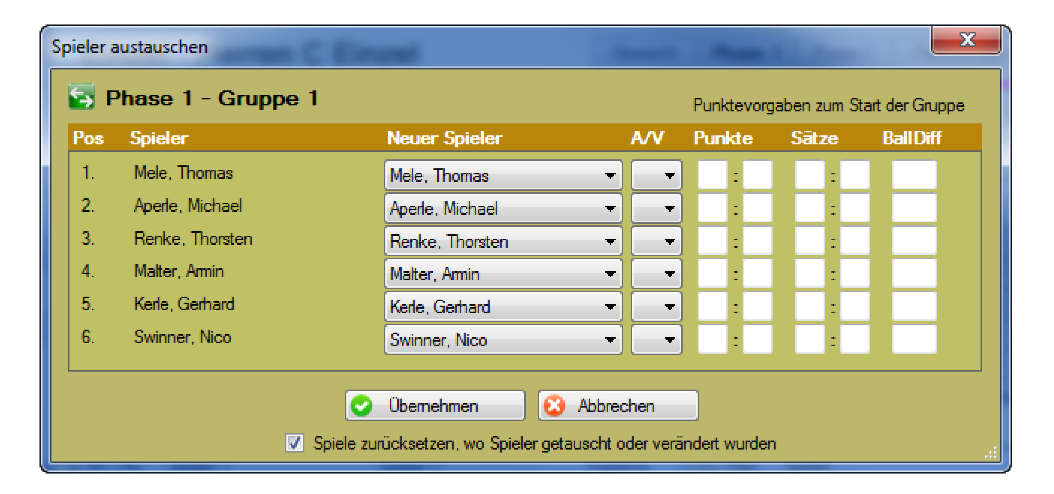
Sie können von hier aus direkt ein Spiel öffnen und bearbeiten, oder auch mit einem Klick auf einen Spielernamen in der Tabelle, die Details des Spielers ansehen.

Zusätzlich finden sie hier weitere Icons für zusätzliche Aktionen:

Drucker-Symbol:		Ausdruck eines Gruppen-Zettels / Ausdruck von Spiele+Tabelle
Block-Stift-Symbol:		Sammelmeldung von Ergebnissen
Wechsel-Symbol:		Spieler der Gruppe ändern / tauschen
Taschenrechner:		Manuelle Neuberechnung der Tabelle

Sie können über das Icon zusätzlich die Ansicht der Gruppen ausklappen, falls nicht alle Spiele angezeigt werden und sie eine Gesamtansicht möchten.

Für das Tauschen der Spieler ( ), erscheint ein neues Fenster, in dem sie die Änderungen der Spieler durchführen können. Dadurch können sie auch einen freien Platz mit einer Nachmeldung belegen. Des Weiteren können sie hier auch festlegen, ob ein Spieler verletzt (V) ist oder aufgegeben (A) hat, und eine Vorgabe für Punkte in der Tabelle vornehmen, beispielsweise bei der Übernahme von Punkte aus einer früheren Phase.



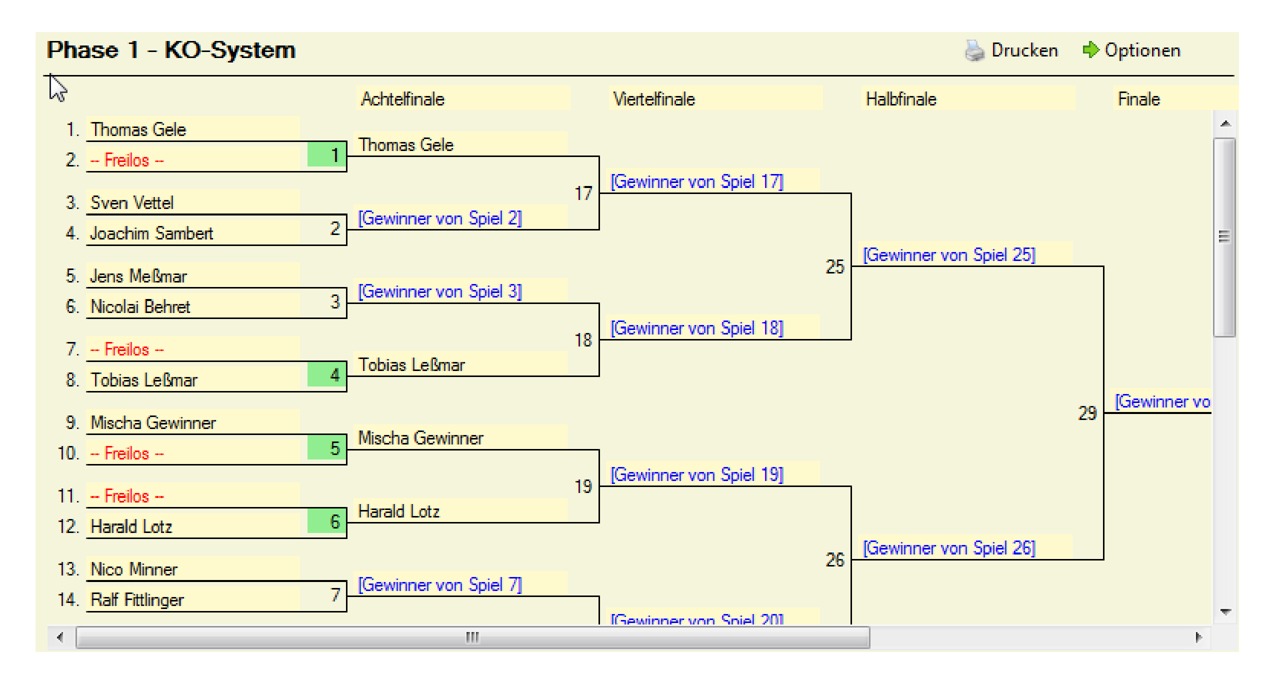
Pos	Spieler	Neuer Spieler	A/V	Punkte	Sätze	BallDiff
1.	Mele, Thomas	Mele, Thomas		:	:	
2.	Aperle, Michael	Aperle, Michael		:	:	
3.	Renke, Thorsten	Renke, Thorsten		:	:	
4.	Malter, Armin	Malter, Armin		:	:	
5.	Kerle, Gerhard	Kerle, Gerhard		:	:	
6.	Swinner, Nico	Swinner, Nico		:	:	



Spieler, welche als V oder A gekennzeichnet sind, werden am Ende der Tabelle geführt.

8.3.2. KO-Ansicht

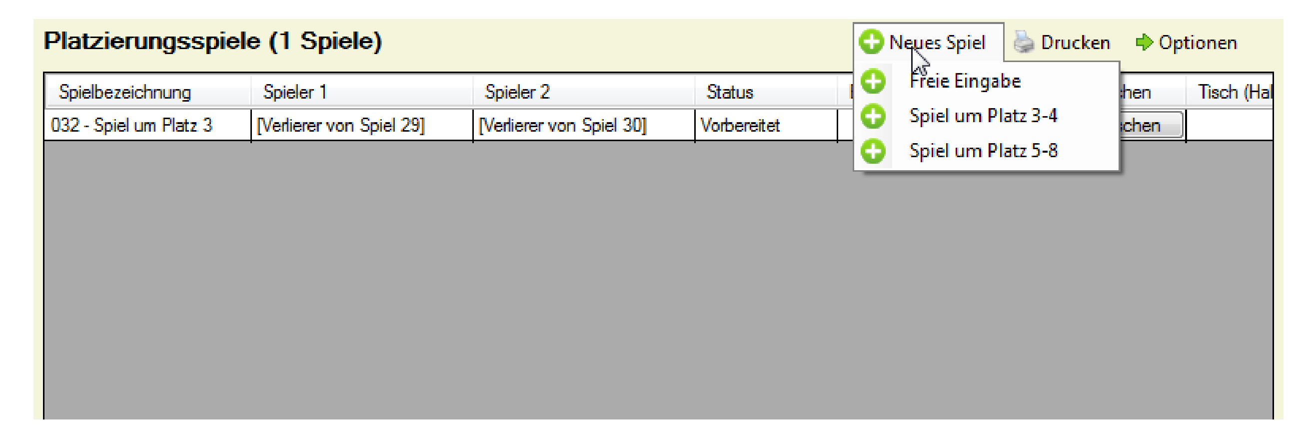
In der KO-Ansicht wird der komplette KO-Baum optisch angezeigt.



Mit einem Klick auf eine Spielnummer, können sie dieses Spiel aufrufen und bearbeiten. Mit einem Klick auf einen Spielernamen können sie sich die Details zu diesem Spieler ansehen.

8.4. Platzierungsspiele

Neben den normalen Turnierphasen können zu zusätzliche Platzierungsspiele aufnehmen. Diese Spiele können sie mit wenigen Klicks vom System erstellen lassen, oder sie können komplett freu zusätzliche Spiele erstellen.





8.5. Spiele und Tabellen drucken

Das Programm bietet viele verschiedene Druckmöglichkeiten, um jeden Fall abdecken zu können. Die folgenden Darstellungstypen stehen zur Verfügung.

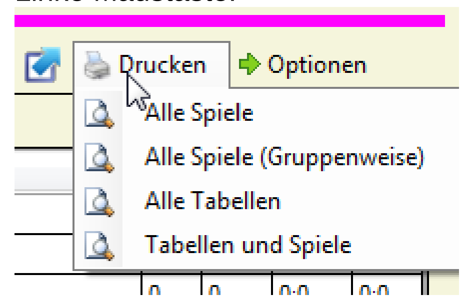
- Spielplan (einer gesamten Klasse oder einer Phase)
- Tabellen (einer Phase)
- Tabellen und Spiele (einer Phase oder einer Gruppe)
- Schiedsrichterzettel für 1 Spiel
- Schiedsrichterzettel für 1 Gruppe
- KO-Baum, inkl. Größenwahl

Des Weiteren bieten wir den folgenden Mechanismus für Vorschau und Schnelldruck:

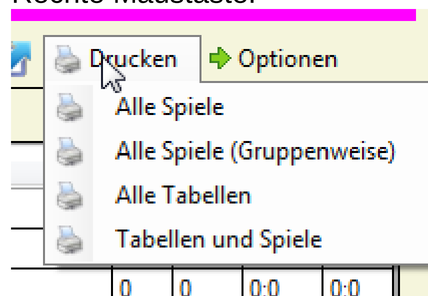
- Auswahl des Druck-Icons mit der linken Maustaste Druckvorschau
- Auswahl des Druck-Icons mit der rechte Maustaste Direktdruck

Bei einem Untermenü zum Drucken ändern sich die Icons entsprechend:

Linke Maustaste:



Rechte Maustaste:



8.6. Spielplan Optionen

Auf jeder Seite im Spielplan finden sie den Menüpunkt „Optionen“. Welche Unterpunkte Ihnen dabei zur Verfügung gestellt werden, hängt von der Seite ab, auf der sie sich befinden.

Neu Auslosen: Hiermit können sie die gewählte Phase oder die gesamte Klasse neu auslosen.

Phase zurücksetzen: Mit dieser Option werden alle Ergebnisse wieder entfernt und die Phase/Klasse kann neu ausgespielt werden.

Freilose neu auswerten: Diese Option stellt eine Sicherungsoption bereit, falls wider Erwarten Freilose vom Programm nicht korrekt berücksichtigt wurden.

Gruppennamen & Tische: Sie können den Gruppennamen Bearbeitung und einen Standardtisch festlegen.

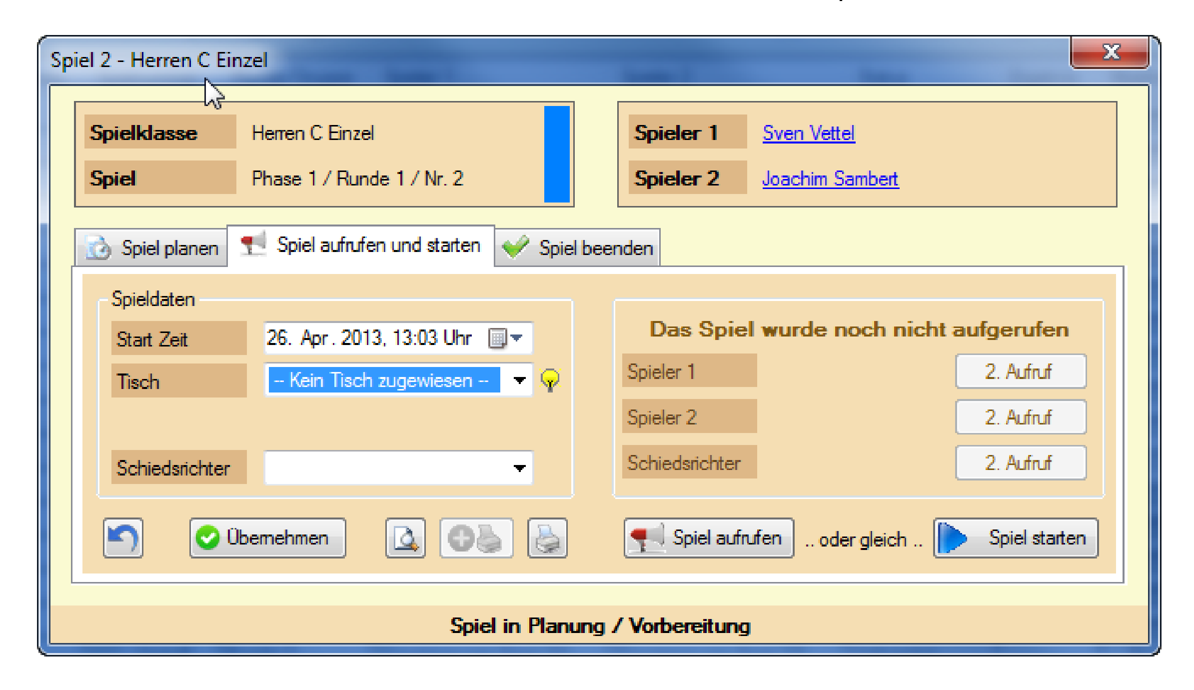
Spieler weiter setzen: Siehe extra Kapitel

Sammelaufruf: Siehe extra Kapitel



8.7. Spiel bearbeiten

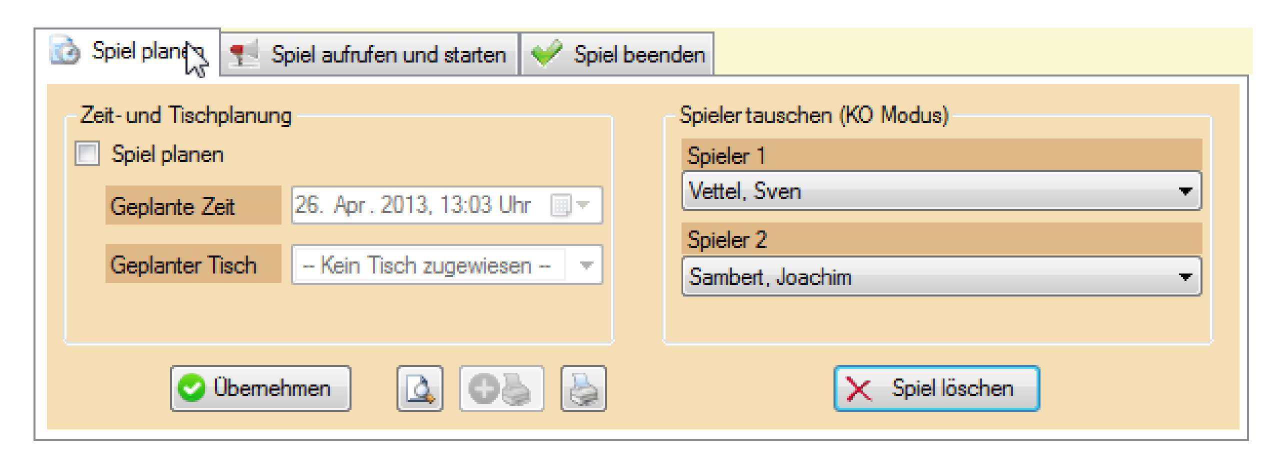
Aus der der vorher beschriebenen Seiten können sie ein Spiel zur Bearbeitung öffnen. Hierbei öffnet sich ein neues Fenster mit den Details dieses Spieles.



Im Kopfbereich finden sie allgemeine Informationen zu dem Spiel. Direkt darunter finden sie 3 Tabs, über welche die verschiedene Phasen des Spieles bearbeiten können. Welcher Tabs automatisch angezeigt wird, richtet sich nach dem aktuellen Status des Spieles.

8.7.1. Spiel planen

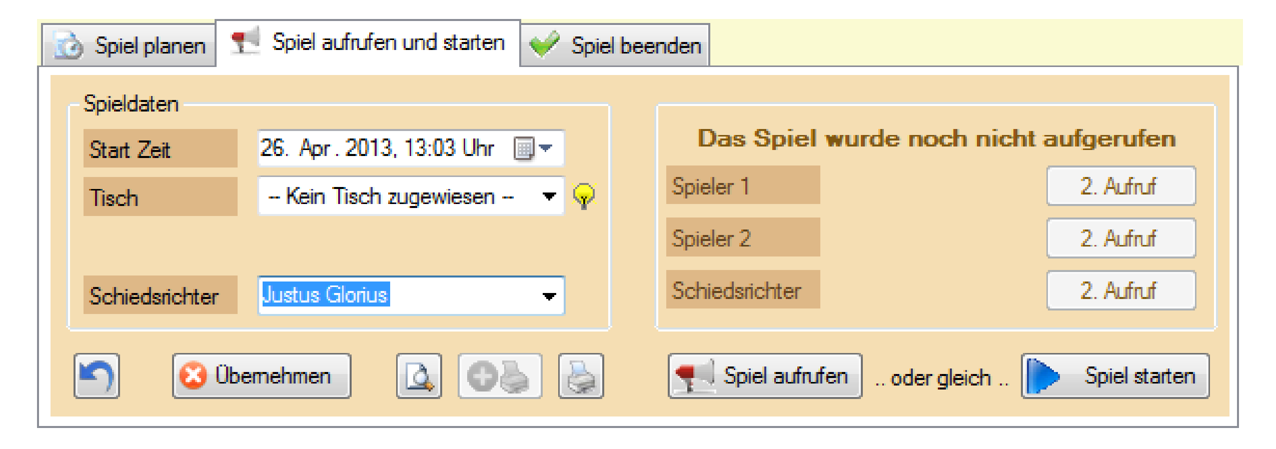
Neben dem Planungsmodul können sie auch direkt bei der Ansicht des Spieles eine Planung für den Zeitpunkt den Tisch für das Spiel eintragen. Zusätzlich können sie an dieser Stelle die zugeordneten Spieler ändern (nur im KO-Modus) und das komplette Spiel löschen (nur im Gruppen-Modus).





8.7.2. Spiel aufrufen und starten

In diesem Schritt können sie festlegen, wann und wo das Spiel stattfindet. Die Zeit wird hierbei automatisch vorbelegt und für die Tischzuweisung gibt es über das Birne-Symbol einen Vorschlag. Des Weiteren kann ein Schiedsrichter aus dem Pool ausgewählt werden, oder alternativ manuell per Freitext ein anderer eingetragen werden.



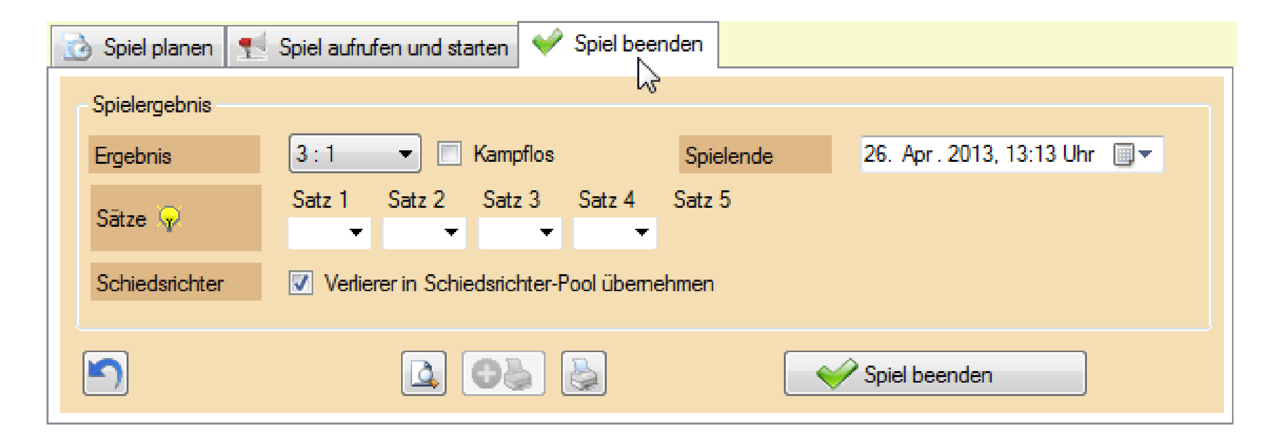
Mit einem Klick auf „Spiel aufrufen“ wird das Spiel als aufgerufen gekennzeichnet. Alternativ können sie das Spiel mit dem entsprechenden Button auch sofort starten, wenn sie diese Zwischenphase nicht benötigen.

Sollte ein Spieler (oder der Schiedsrichter) nicht pünktlich zum Spiel erscheinen, können sie einen 2. und 3. Aufruf eintragen, bzw. den Spieler auch disqualifizieren.

Über das Drucker und Druckvorschau Icon können sie den Schiedsrichterzettel ausrucken. Alternativ können sie das Spiel auch in die Drucker-Queue aufnehmen, um mehrere Spieler zusammen zu drucken.

8.7.3. Spiel beenden

Nach Abschluss des Spieles kann das Ergebnis direkt in den Reiter „Spiel beenden“ eingetragen werden. Hier wird zusätzlich die Spielende-Zeit erfasst und die einzelnen Satzergebnisse können aufgenommen werden.

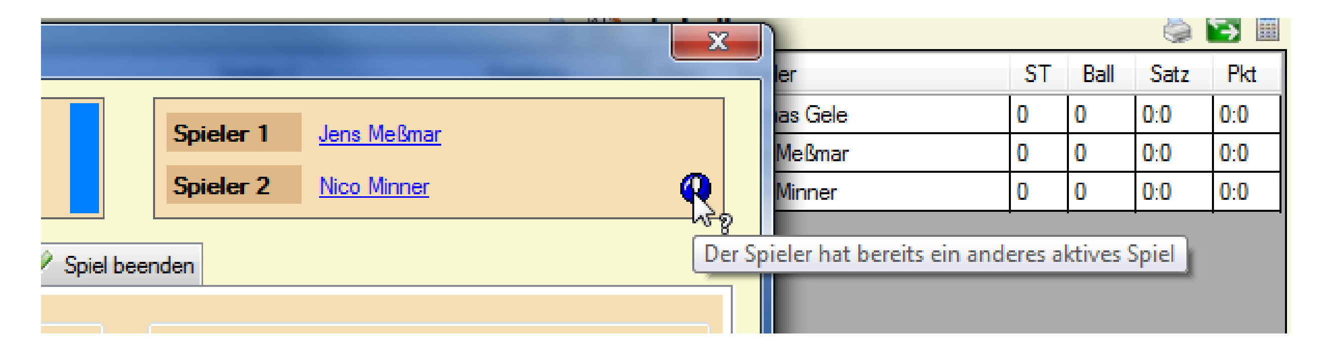


Über die Option „Verlierer in den Schiedsrichter-Pool“ übernehmen wird der entsprechende Spieler in die Liste der „Temporären Schiedsrichter“ aufgenommen und steht für 1 Spiel als Schiedsrichter zur Verfügung.



8.7.4. Spieler spielt bereits

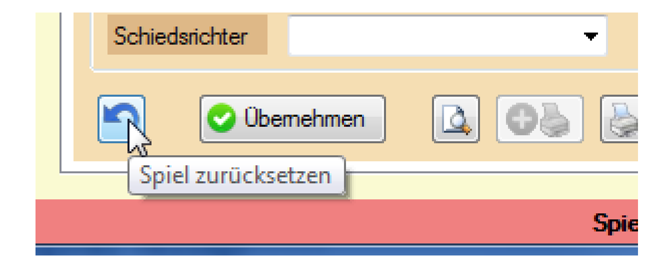
Um zu vermeiden, dass Spieler aufgerufen werden, obwohl sie bereits aktiv bei einem Spiel teilnehmen, erscheinen entsprechende Icons bei den Spielernamen mit entsprechenden Hinweistexten.



Allerdings ermöglicht TT-Turniere trotzdem den Aufruf dieses Spieles, um einen schnellen Ablauf zu ermöglichen.

8.7.5. Spiel zurücksetzen

Wurde ein Spiel zu früh gestartet oder fälschlicherweise bereits ein Ergebnisse eingetragen, können sie das Spiel zurücksetzen, so dass wieder alle Optionen zur Verfügung stehen.



8.7.6. Spiele im Teamwettbewerb

Im Teamwettbewerb finden sie 2 zusätzliche Reiter, über welche sie die Aufstellungen und die einzelnen Spielergebnisse erfassen können.

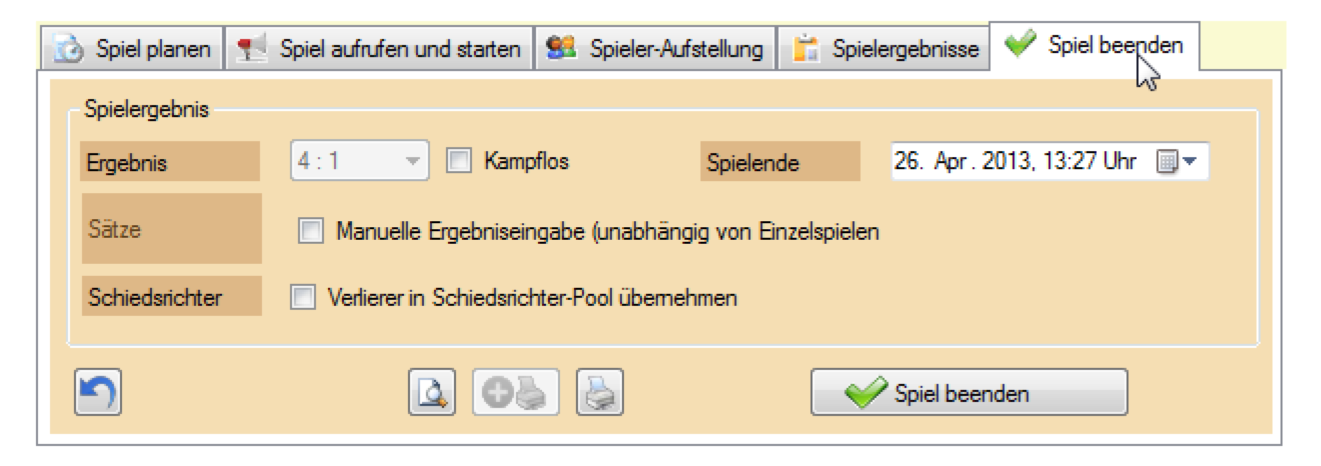






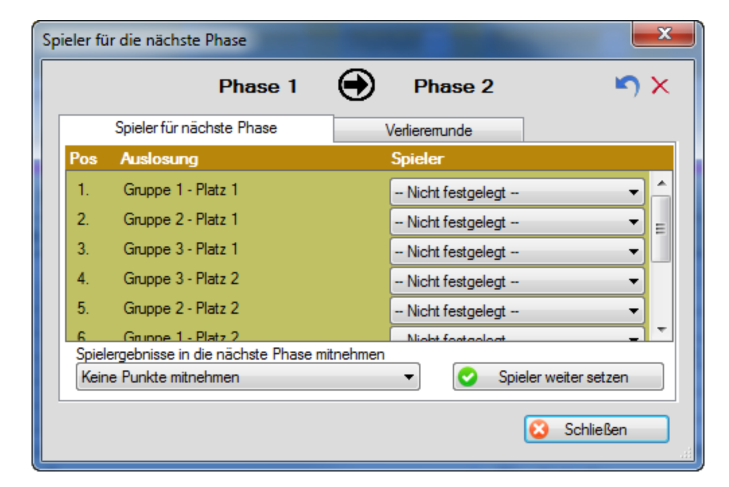
Über die Auswahl „Satzergebnisse“ können sie bei Bedarf auch komplette alle einzelnen Satzergebnisse der Spieler fassen.

Bei der Erfassung des Endergebnisses können die das Ergebnis entsprechend den einzelnen Spielergebnissen berechnen lassen, oder manuell das Spielergebnis aufnehmen (falls z.B. nur eine Schnellerfassung gewünscht ist).



8.8. Spieler weiter setzen (in die nächste Phase)

Nach Abschluss einer Phase können sie die Spieler in die nächste Phase (entsprechend ihrer Ergebnisse weiter setzen. Diese Funktion wird automatisch angeboten, oder sie können diese über die Optionen aufrufen. Sie können Spieler ebenfalls auch in eine Verliererrunde weiter setzen, damit diese Spieler ebenfalls weitere Spiele machen können.



Mit der Auswahl „Spielergebnisse in die nächste Phase mitnehmen“ können sie ebenfalls bereits die entsprechenden Daten der nachfolgenden Phase automatisch vom Programm vornehmen lassen.

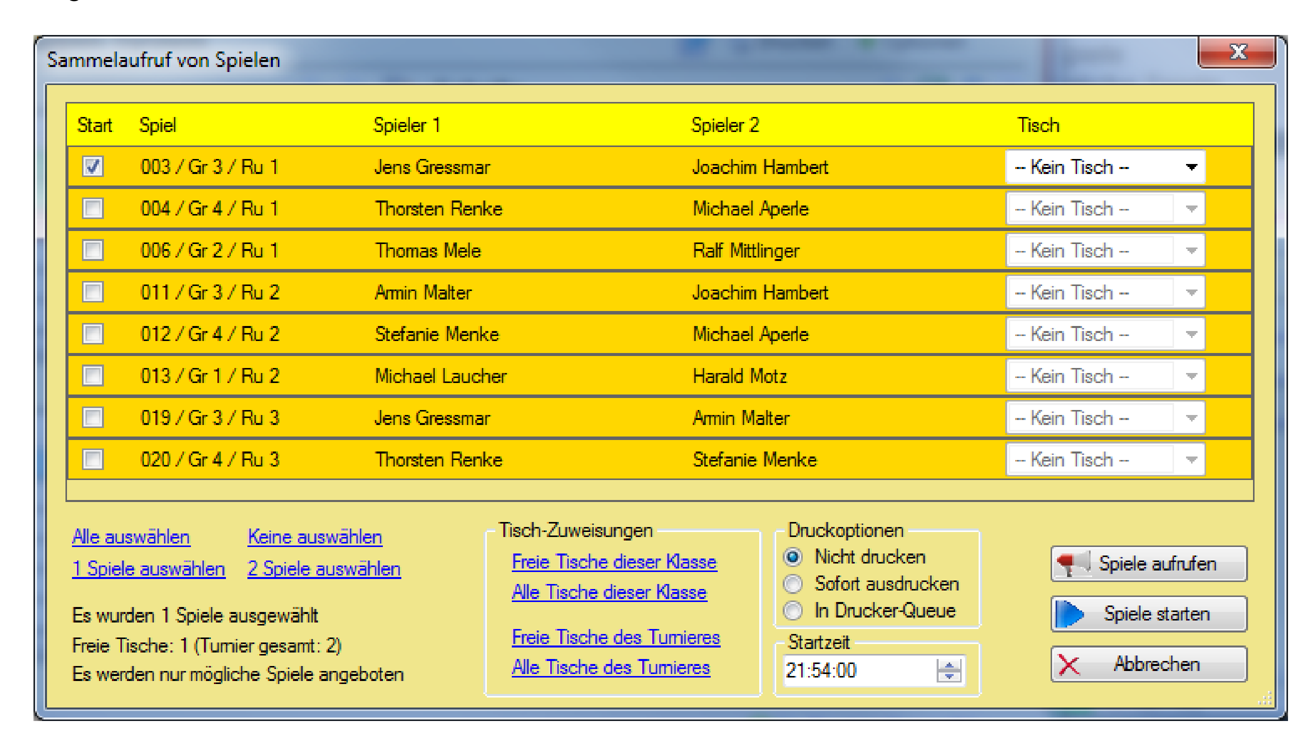
Die Funktion kann zusätzlich jederzeit wiederholt werden, falls es zu Fehlern kann, und eine erneute Durchführung notwendig ist.



8.9. Sammelaufruf von Spielen

Über den Sammelaufruf können sie mehrere Spiele in einem Schritt aufrufen. Dies kann besonders zum Start einer neuen Phase hilfreich sein und Zeit sparen. Diese Option finden Sie in den „Spielplan-Optionen“.

In der Auswahl der Spiele werden alle Spiele aufgelistet, welche z.Z. gespielt werden können. Wenn ein Spieler noch in einem anderen Spiel aktiv ist, wird dieses Spiel nicht angeboten.



Über die Links im linken Bereich können sie entsprechende Spiele automatisch auswählen lassen. Die Auswahl richtet sich nach den aktuell freien Tischen im Turnier, bzw. welche zu der Spielklasse zugeordnet wurden.

Über den Bereich „Tisch-Zuweisung“ können sie Tische zu den gewählten Spiele zuweisen lassen, optional auch, wenn diese noch durch andere Spiele belegt sind (z.B. falls sie die nächsten Spiele bereits vorbereiten wollen.

Mit dem Bereich „Druckoptionen“ legen sie fest, ob sie ggf. sofort zu den gewählten Spielen Schiedsrichterzettel ausdrucken, oder die Spiele vielleicht in die Druckerqueue aufnehmen möchten.

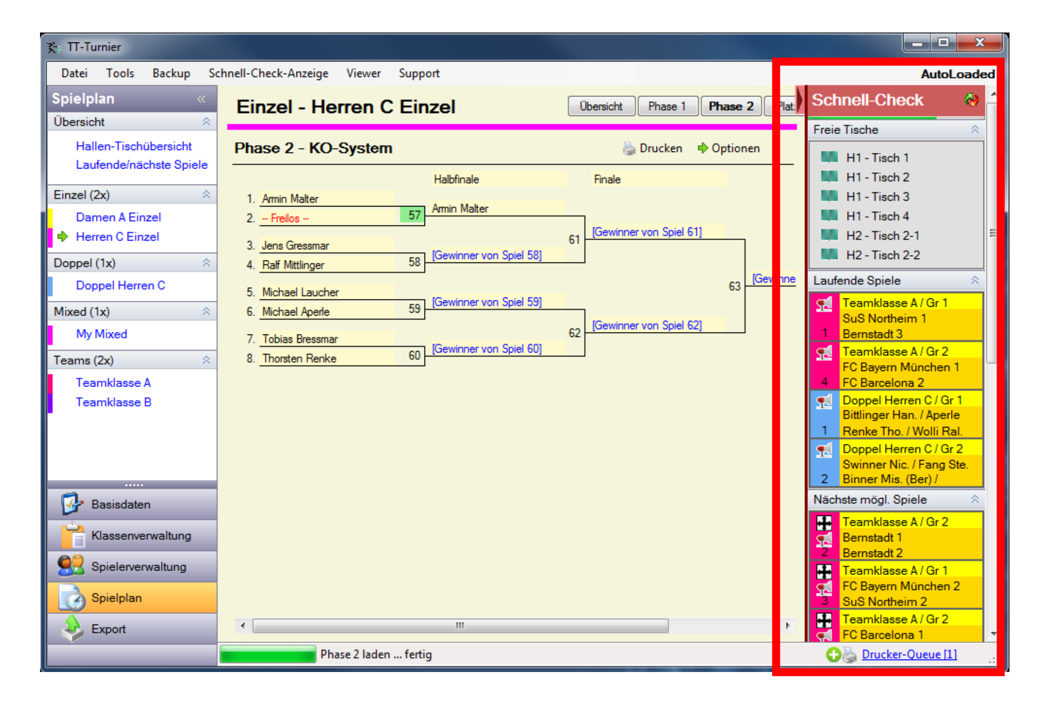
Mit einem Klick auf „Spiele aufrufen“ werden alle gewählten Spiele direkt aufgerufen.



8.10. Schnellübersicht-Leiste

Auf der rechten Seite im Programm finden sie den „Schnell-Check“. Hier können sie 3 verschiedene Informationen anzeigen:

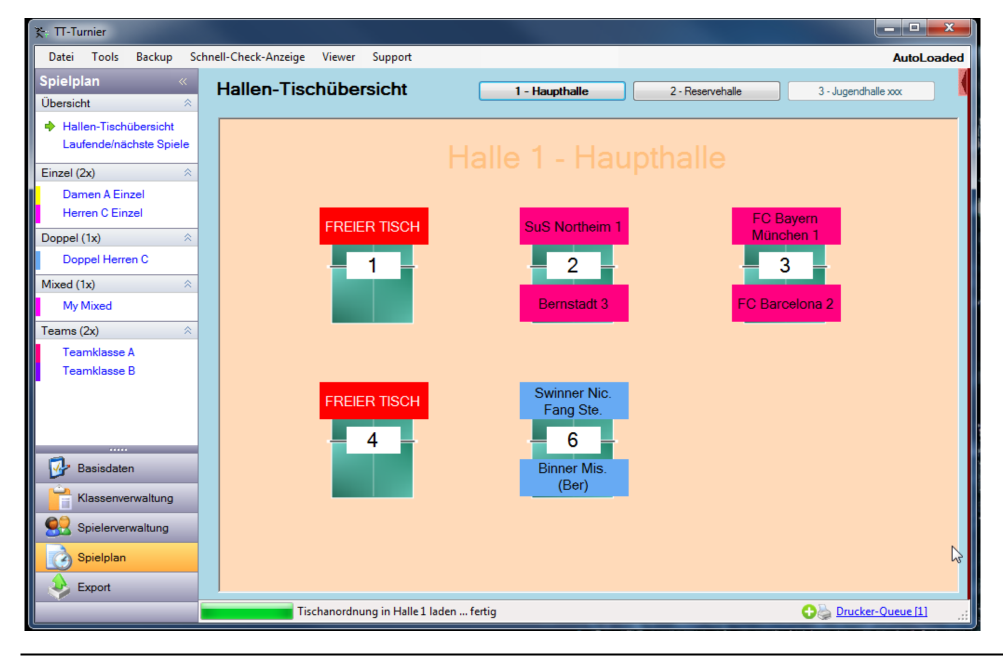
- Freie Tische
- Laufende Spiele
- nächste mögliche Spiele.



Diese Leiste können sie nach Bedarf aus/einklappt und direkt Spiele starten/bearbeiten. Die Leiste steht immer zur Verfügung, egal in welchem Menü sie gerade unterwegs sind.

8.11. Optische Aufbereitung der laufende Spiele in der Halle

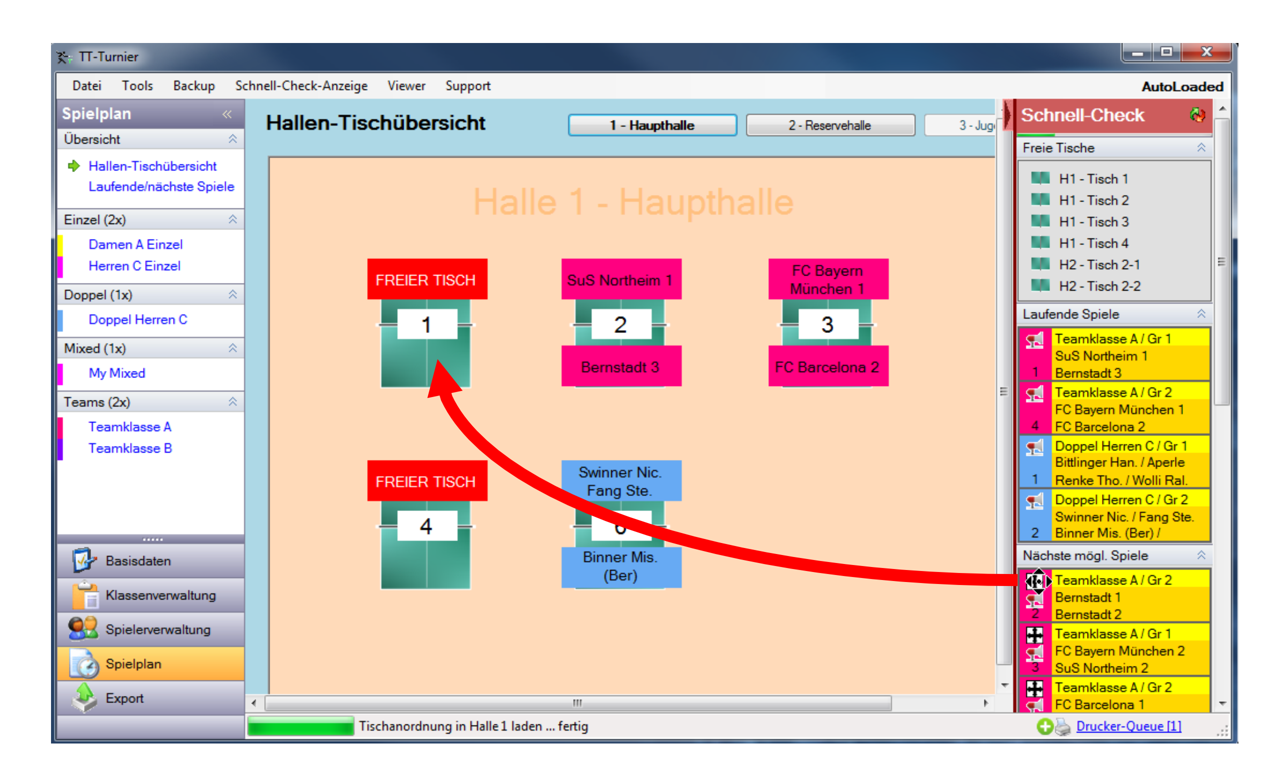
Wir haben eine optische Aufbereitung der Tische in der Halle bereitgestellt. Hier können sie sehen, welche Spiele gerade an welchen Spielen stattfinden und diese auch direkt bearbeiten.





8.12. Schnellzuweisung der nächsten Spiele (drag&drop)

Von dem SchnellCheck können sie per Drag&Drop Spiele auf freie Tische ziehen um die Spiele an diesem Tisch zu starten.



Das Spiel wird hierbei in Detailansicht geöffnet und der gewählte Tisch automatisch bereits ausgewählt.



9. Export



Mit der Export-Funktion haben sie die Möglichkeit, die Turnierdaten in andere Datenformate zu exportieren.

Aktuell bieten wir 4 verschiedene Formate an:

9.1. Adobe PDF

Das PDF-Format eignet sich besonders für die Erstellung von Berichten. Der Vorteil dieses Formates ist, dass es von späteren Betrachtern nicht mehr verändert oder manipuliert werden kann. Des Weiteren sehen die Berichte auf jedem PC gleich aus, und hängen nicht von diversen benutzerspezifischen Einstellungen ab.

Bitte beachten sie, dass sie für die Ansicht der Dokumente den Adobe PDF Reader benötigen.

9.2. RTF (Rich-Text-Format)

Das RTF Format ist ein Hersteller und geräte-unabhängiges Format, welches die Möglichkeit gibt, Reporte im Papierformat zu erzeugen. Das Format kann durch Microsoft Word oder auch Office Programme anderer Hersteller geöffnet werden.

RTF ist vergleichbar mit dem doc-Format und eignet sich dazu, Reports für die Weiterverarbeitung vorzubereiten.

9.3. Microsoft Excel

Das Excel-Format eignet sich besonders für die Auswertung von Statistiken. Mit Excel haben sie die Möglichkeit die Daten weiter zu analysieren oder sie einfach weiter in andere Formate ihrer Wahl zu transferieren.

Bitte beachten sie, dass sie für diesen Export Microsoft Excel (Version 2003-2012) auf ihrem PC installiert haben müssen.

9.4. XML

XML ist ein weit verbreitetes Daten-Format, um Daten zwischen verschiedenen Systems auszutauschen. Durch diesen Export haben sie die Möglichkeit, die Daten in ein anderes System (beispielsweise auch eine Homepage oder eine Datenbank) einzulesen und dort weiter zu verwenden.

9.5. TischtennisLive

Weitere Informationen hierzu finden sie in dem gesonderten Kapitel zu TischtennisLive.



9.6. Click-tt

Neben dem Import der Spieleranmeldungen nach TT-Turnier gibt es auch die Möglichkeit, die Ergebnisse wieder in ein XML-format zu exportieren, welches nach click-tt importiert werden kann.



Sie können hierbei auswählen, welche Klassen sie exportieren möchten.

Die Felder „Click-Turnier-ID“ und „Click-Turnier-Name“ müssen mit den Bezeichnungen in Clicktt übereinstimmen, da sonst der Import fehlschlägt. Wenn sie bereits einen Import der Anmeldungen aus click-tt durchgeführt haben, sind diese beiden Felder automatisch gefüllt.

Des Weiteren ist zu beachten, dass auch das Turnierdaten (Start/Ende) und das Startdatum (+Zeit) der Turnierklassen mit den Werten in Click-tt überein stimmen müssen, da sonst der Import ebenfalls mit einem Fehler abgebrochen wird.



10. Weitere Funktionen

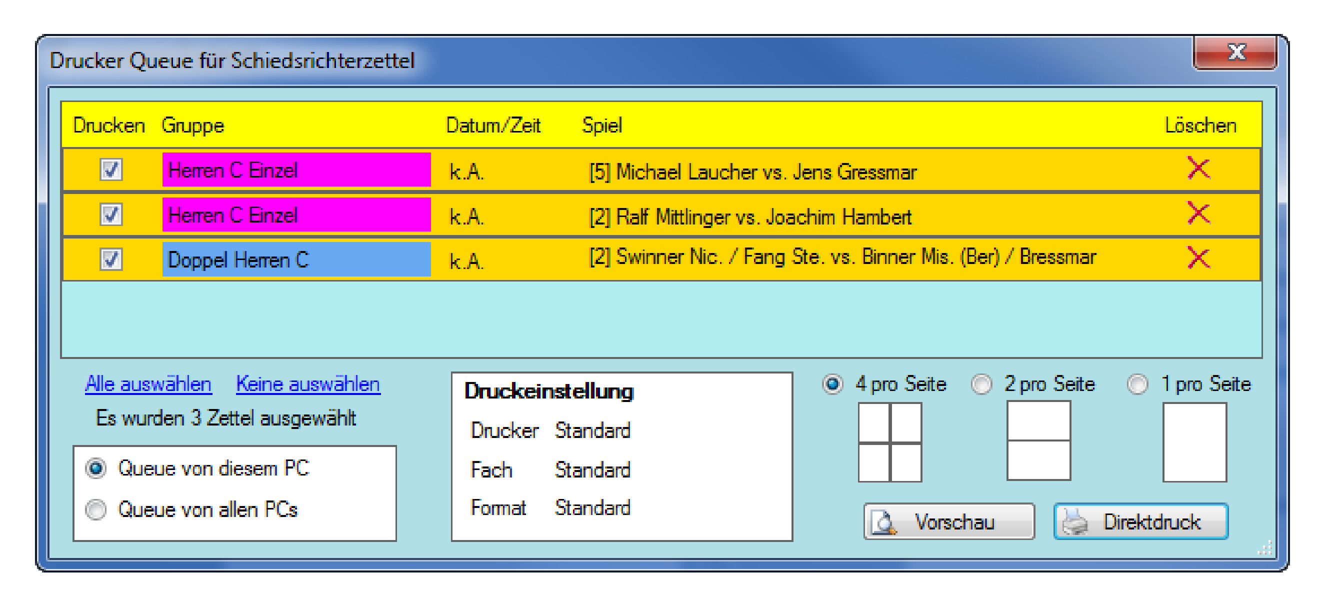
10.1. Drucker-Queue

Eine Drucker-Queue ist ein Platz, an dem Druckaufträge zwischengespeichert und zu einem bestimmten Zeitpunkt gemeinsam durchgeführt werden können.

Sie erreichen die Drucker-Queue in TT-Turnier über den Link unten rechts im Programm



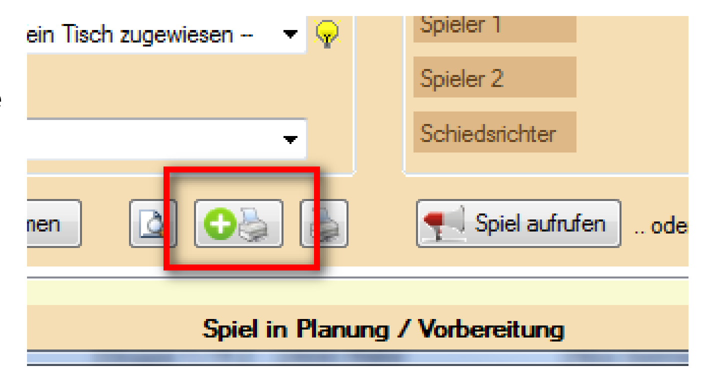
Mit einem Klick auf den Link öffnet sich ein Fenster mit allen vorhandenen Druck-Aufträgen, welche sich aktuell in der „Queue“ befinden.



Sie können hierbei auswählen, ob nur die Queue von diesem PC, oder vom gesamten Turnier angezeigt werden soll (Mehrplatz-Nutzung).

Der Vorteil bei der Nutzung einer Queue ist die Möglichkeit, dass man auch mehrere Schiedsrichterzettel auf ein einzelnes Blatt Papier drucken kann. Hierzu finden sie im rechten Bereich des Fensters die Option, ob 1 oder 2 oder 4 Seiten auf ein Blatt gedruckt werden sollen. Wenn ein Spiel gedruckt wurde, wird dieses automatisch aus der Queue entfernt.

Um Schiedsrichterzettel in die Queue zu bekommen, finden sie in der Bearbeitung der Spiele das Icon für die Drucker-Queue. Mit einem Klick auf das Icon wandert das Spiel automatisch in der Queue.





10.2. Druckereinstellungen

Für einen reibungslosen und schnellen Turnierablauf sind viele Ausdrucke notwendig. Diese Ausdrucke müssen manchmal auf kleine Zettel und manchmal auch auf große Zettel erfolgen.

TT-Turnier unterstützt dies mit 4 unterschiedlichen Definitionen, die sie individuell festlegen können.

- Schiedsrichterzettel
- Gruppenzettel (Querformat)
- Spieleübersicht (Spielplan und Tabelle)
- KO-Baum
- Urkunde
- Quittung (Querformat)

Sie können jeweils die Standard-System-Druckeinstellung verwenden, oder den Drucker, das Papierfach und Format selber festlegen.



Mit der Einstellung „Platz im Kopfbereich“ können sie den Ausdruck „weiter nach oben schieben“. Das kann nützlich sein, wenn ihr Drucker im unteren Bereich nicht mehr alles drucken kann, und sie den Platz im oberen Bereich sparen möchten.

Zusätzlich gibt es die Option „Toner-Spar-Modus“. Hierdurch werden keine farbigen Bereich und keine graue Schattierung gedruckt.

10.3. Urkunden/Quittungen Designer

Mit dem Designer können sie Vorlagen entwerfen für den Druck von Quittungen und Urkunden.

10.3.1. Vorlagen erstellen

Über den Bereich „Tool“ in der Navigationsleiste finden sie den „Urkunden/Quittungen Designer“. Mit dem Designer können sie eigene Vorlagen für Quittungen und Urkunden entwerfen und an ihre Anforderungen anpassen.

Der Designer ist die folgt aufgebaut:

- Im oberen Bereich finden sie eine Auswahlbox aller Designs, welche auf diesem PC vorhanden sind. Indem sie ein anderes Design aus der Box auswählen, wird dieses geladen und in dem Designer angezeigt.

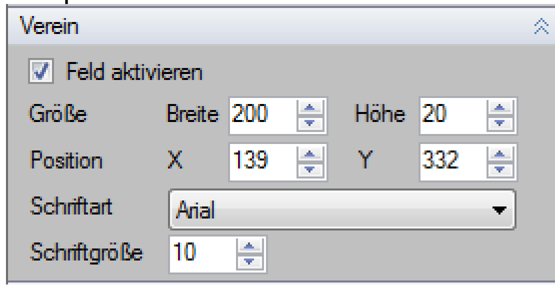
- Auf der Linken Seite finden sie alle Elemente, welche in dem gewählten Design angezeigt werden können. Dies sind beispielsweise Platzhalte für den Vereinsnamen, oder auch Freitextfelder die sie belegen können.

- Im rechten Bereich finden sie eine Vorschau, wie das Design aussieht. Sie können hier direkt die einzelnen Elemente auch verschieben, indem sie auf das Verschieben-Symbol des Elementes klicken.



Indem sie in der linken Seite auf ein Element klicken, wird die Detailansicht der Einstellungsoptionen geöffnet. Hier können sie nun direkt Anpassungen des Elementes vornehmen. Bitte beachten sie, dass die angebotenen Optionen von Element zu Element unterschiedlich sind.

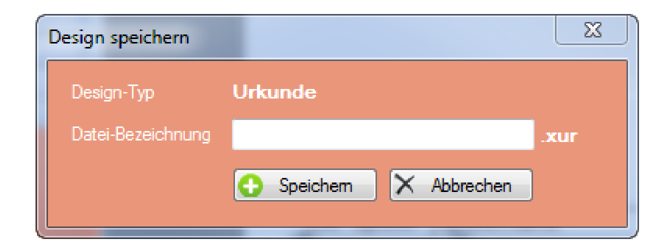
Beispiel Verein:



Beispiel Freitext



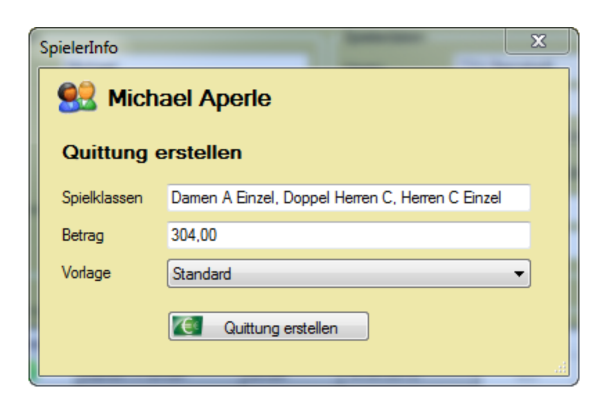
Bitte beachten sie, dass die das Design speichern müssen, wenn sie mit den Änderungen fertig sind. Klicken sie hierzu auf den „Änderungen speichern" Button am Ende des Seite. Geben sie hierbei eine Bezeichnung für das Design an.



10.3.2. Quittung drucken

Quittungen können sie direkt über die Bearbeitung der Spieler drucken. Hierbei können sie die Parameter (automatisch befüllt) anpassen und mit einem Klick auf „Quittung erstellen" durchführen. Es wird zunächst die Druckvorschau angezeigt, und sie können mit einem Klick den Ausdruck starten.

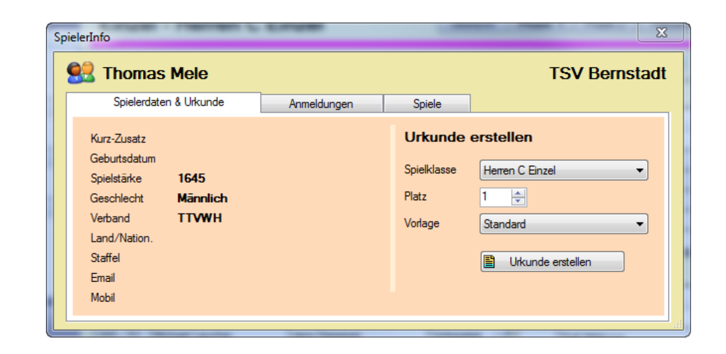
Hierbei werden die Druckeinstellungen verwendet, welche für Quittungen vorgenommen wurden.



10.3.3. Urkunden drucken

Urkunden können ebenso wie die Quittungen direkt aus dem Spielermenü durchgeführt werden. In diesem Fall ist es jedoch das „SpielerInfo" Menü, welches aus dem Spielplan heraus aufgerufen werden kann.

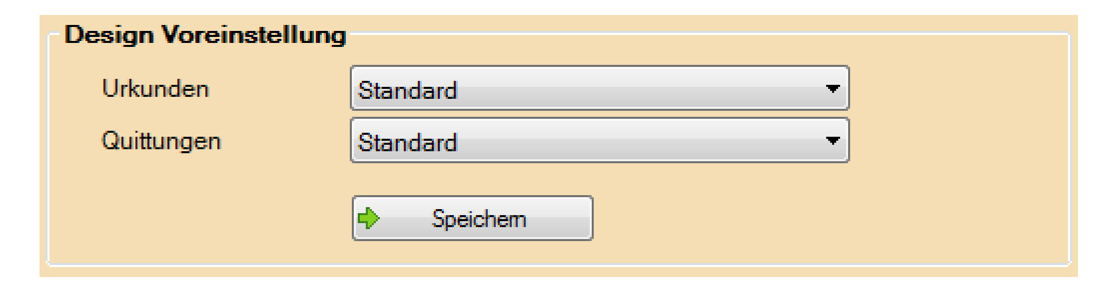
Der weitere Ablauf ist identisch zum Ausdruck von Quittungen.



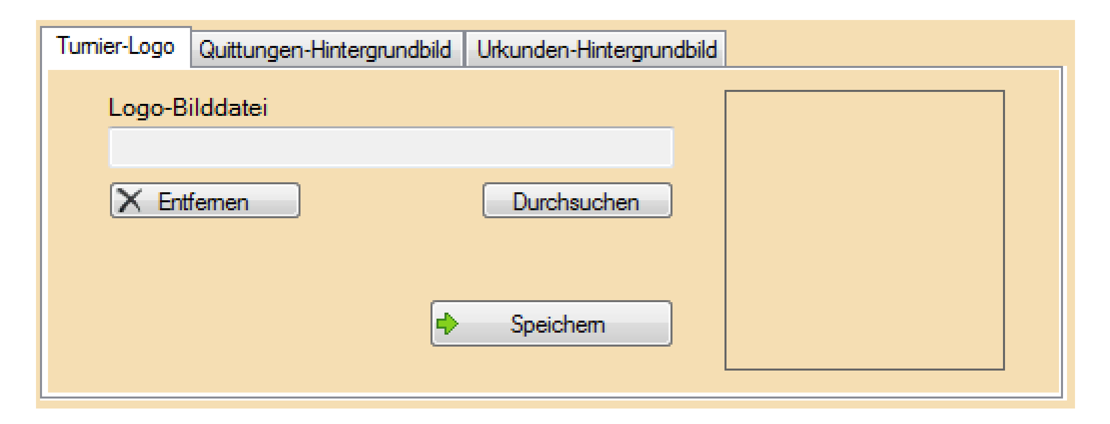


10.3.4. Voreinstellung und Bilder/Logo

Im diesem Bereich können sie das Standardformat festlegen, welches für Quittungen und Urkunden verwendet werden soll. Wenn sie eigene Designs erstellt haben, können sie dieses an dieser Stelle auswählen.



Des weiteren haben sie die Option ein Logo und Hintergrundbilder festzulegen.



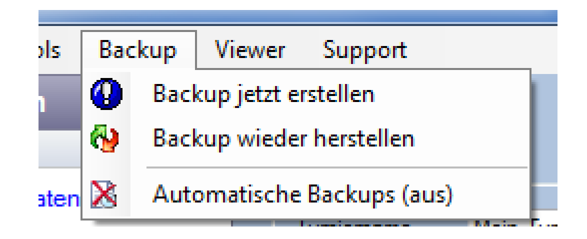
1.) Das Logo wird bei den folgenden Drucken und Exporten eingebunden:
- Quittung
- Urkunde
- PDF/RTF Export
- Schiedsrichterzettel

Das Logo muss im JPG, GIF, PNG oder BMP-Format vorliegen.

2.) Die Bilder für Quittungen und Urkunden werden als Hintergrundbild in die entsprechenden Vorlagen eingebunden und mit ausgedruckt.

10.4. Backup

Wir bieten eine Backup-Möglichkeit an, damit sie die Turnierdaten sichern und wieder herstellen können.



10.4.1. Backup erstellen

Mit einen Klick auf den „Backup jetzt erstellen“ Link erstellen sie augenblicklich ein Backup der aktuell verwendeten Datenbank. Hierbei ist es unerheblich ob die eine Access-Datenbank oder Datenbank-Server ist.



Die Backups werden in folgendem Verzeichnis abgelegt:
<Eigene Dateien>\TT-Turnier 4\Backups

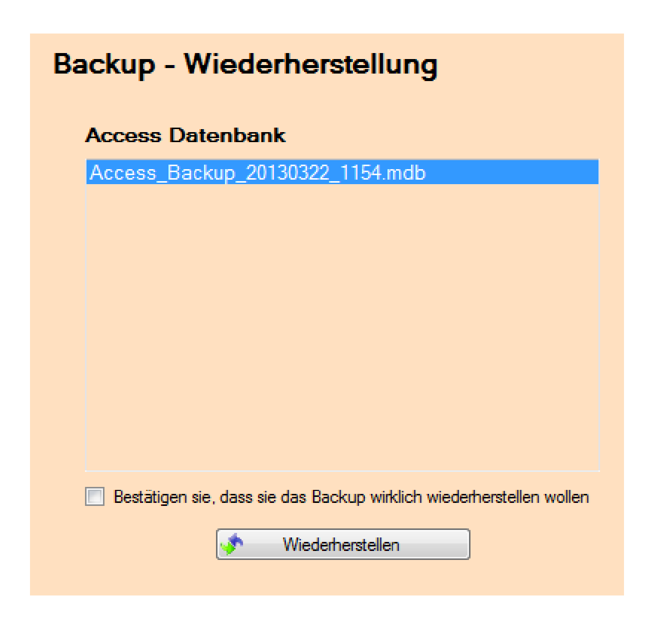
Für Access: Access_Backup_<Datum>_<Zeit>.mdb
Für Server: Server_Backup_<Datum>_<Zeit>.bak

10.4.2. Backup wieder einspielen

Über den entsprechenden Link kommen sie zu einem Formular, in welchem die verfügbaren Backups (entsprechend ihrem Datenbank-Typ angezeigt werden.

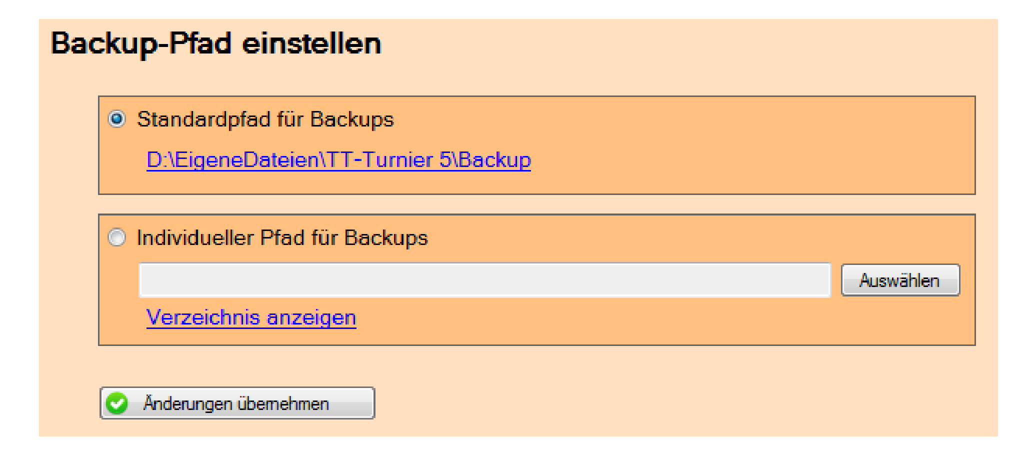
Bitte wählen sie aus der Liste den Datenstand aus, welchen sie wieder einspielen wollen, und klicken sie auf „Wiederherstellen“ (inkl. Sicherheits-Checkbox).

Bitte beachten sie, dass dadurch der aktuelle Turnierstand unwiderruflich überschrieben wird.



10.4.3. Backuppfad erstellen

Standardmäßig werden die Backups in den Eigenen Dateien abgelegt. Alternativ können sie jedoch auch einen anderen Pfad für die Speicherung angeben. Diese Option finden sie in der Navigation unter dem Punkt „Backup“ -> „Backup Pfad einstellen“



10.4.4. Automatische Backups

Das System bietet die Möglichkeit, das System automatisch im Hintergrund Backups erzeugen zu lassen. Wenn sie diese Funktion aktivieren, wird automatisch alle 10 Minuten ein neues Backup erzeugt. Bitte beachten sie, dass entsprechender Speicherplatz zur Verfügung stehen muss (ca. 4 MB pro Backup).



10.5. Auslosungs- und Teammatrix

Für die Auslosung der Spielpläne und die Durchführung von Team-Wettbewerben sind Matrizen notwendig, welche die Regeln und den Ablauf beschreiben, und welche als Grundlage für die automatische Auslosung verwenden werden.

TT-Turnier hat hier bereits eine Standardmatrix hinterlegt, welche sie über die Programmnavigation erreichen und einsehen können.



Der Bereich der Matrix teilt sich in die 3 Bereiche auf:

KO-System	Hier wird festgelegt, wie die Spieler im KO-Baum verteilt werden sollen.
Gruppen	Hier legen sie fest, wie die Spiele im Gruppen-Modus erfolgen sollen.
Teams	Für Team-Wettbewerbe können sie zusätzlich festlegen, wie die einzelnen Spiele in einem Team-Spiel erfolgen sollen.

Neben der reinen Ansicht dieser Matrix finden sie zusätzlich rechts oben den Link „+neue eigene Matrix“. Hiermit können sie eine neue eigene Matrix erstellen und nach ihren Wünschen anpassen.

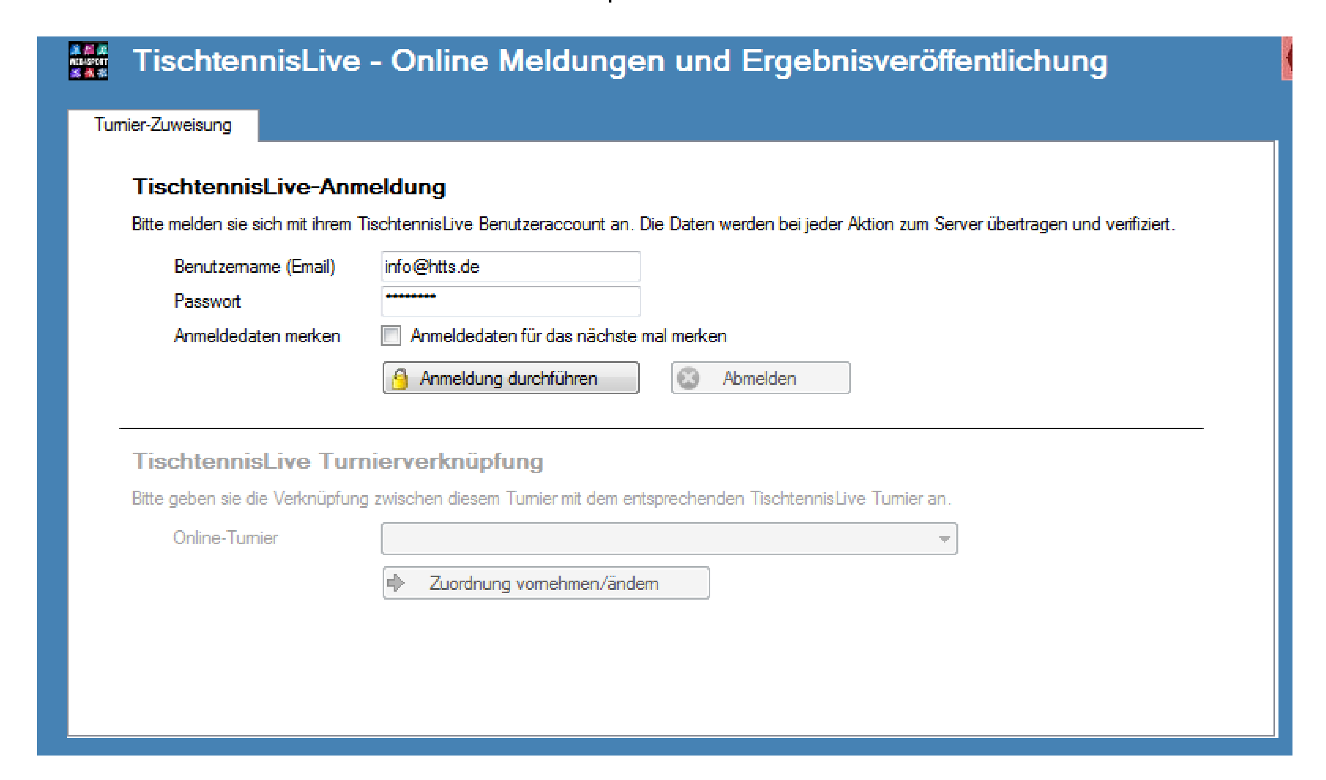


10.6. TischtennisLive-Anbindung

Mit der TischtennisLive Datenanbindung sind 2 Themen verbunden:

1.) Abrufen von Online-Turnieranmeldungen
2.) Veröffentlichung von Statistiken

Für diese Funktion müssen sie über TischtennisLive ein Turnier einrichten und können dieses danach mit ihrem TT-Turnier Turnier verknüpfen.



10.6.1. TischtennisLive Benutzeranmeldung

Um die Funktionen nutzen zu können, müssen sie sich zunächst mit ihrem TischtennisLive-Benutzeraccount am System anmelden. Hierfür geben sie in die entsprechenden Felder ihren Benutzernamen (Email-Adresse) und das Passwort ein.

10.6.2. Zuweisung zu einem TischtennisLive-Turnier

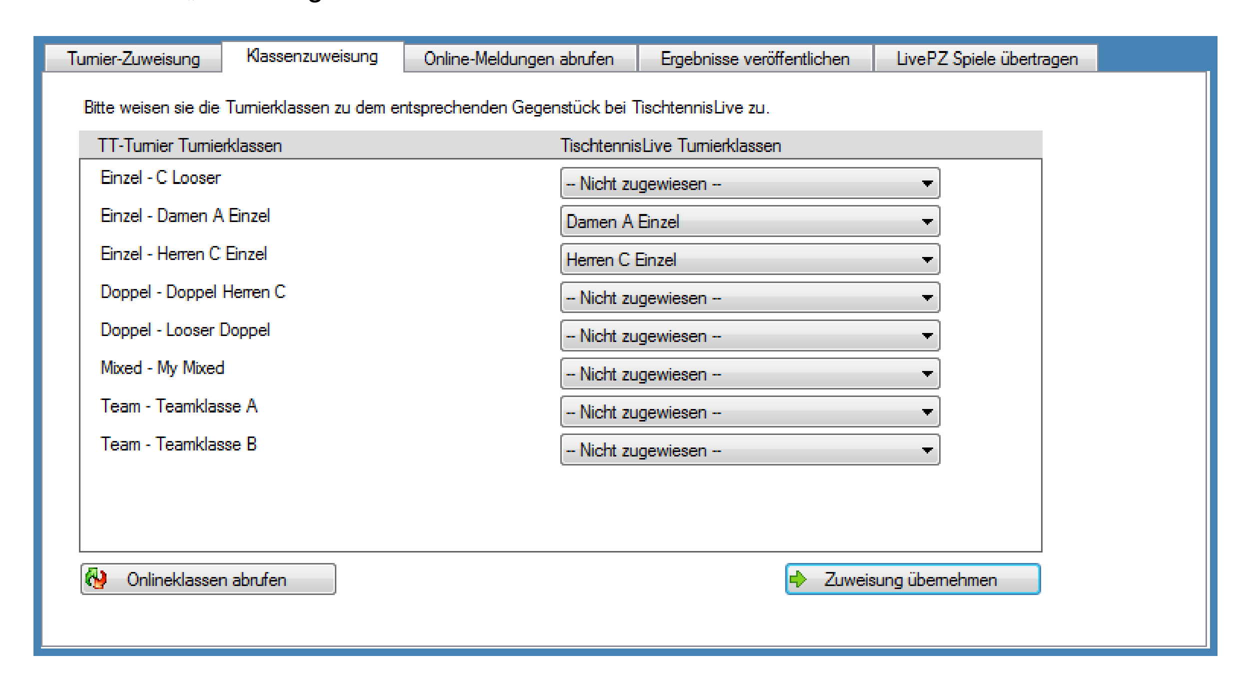
Als nächsten Schritt müssen sie eine Verknüpfung zwischen ihrem TT-Turnier Turnier und dem online erstellten Turnier in TischtennisLive herstellen. Hierfür finden sie in der unteren Box alle Turnier, zu denen sie eine entsprechende Berechtigung haben.

Nach einer erfolgreichen Zuweisung können sie mit dem Abgleich arbeiten.



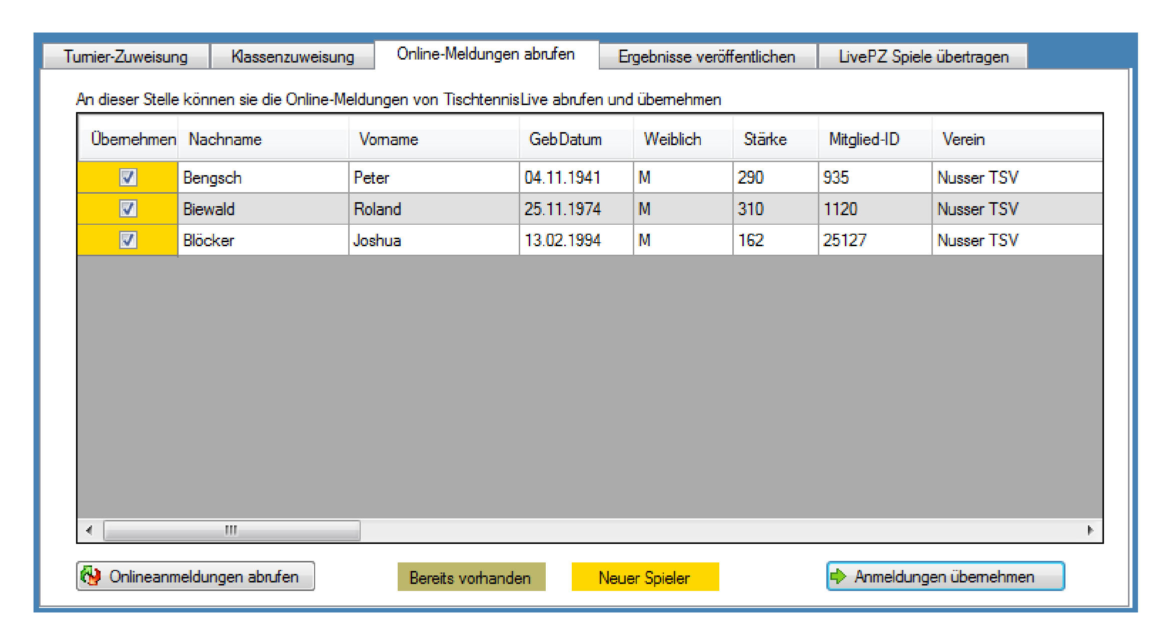
10.6.3. Zuweisung von lokalen Klassen zu Online-Klassen

Damit das System weiß, welche Klassen zusammen gehören, müssen sie eine entsprechende Zuweisung vornehmen. Auf der linken Seite finden sie die in TischtennisLive angelegten Klassen, auf der rechten Seite die Klassen von TT-Turnier. Passen sie die Werte an und klicken danach auf „Änderungen übernehmen“.



10.6.4. Online-Anmeldungen herunterladen

Um Online-Anmeldungen abzurufen und zu übernehmen, finden sie einen separaten Reiter im Formular. Klicken sie auf „Onlineanmeldungen abrufen“ um den aktuellen Stand anzuzeigen. Bei der Anzeige wird unterschieden zwischen Spielern, die bereits erfasst wurden und Anmeldungen die neu hinzugekommen sind.



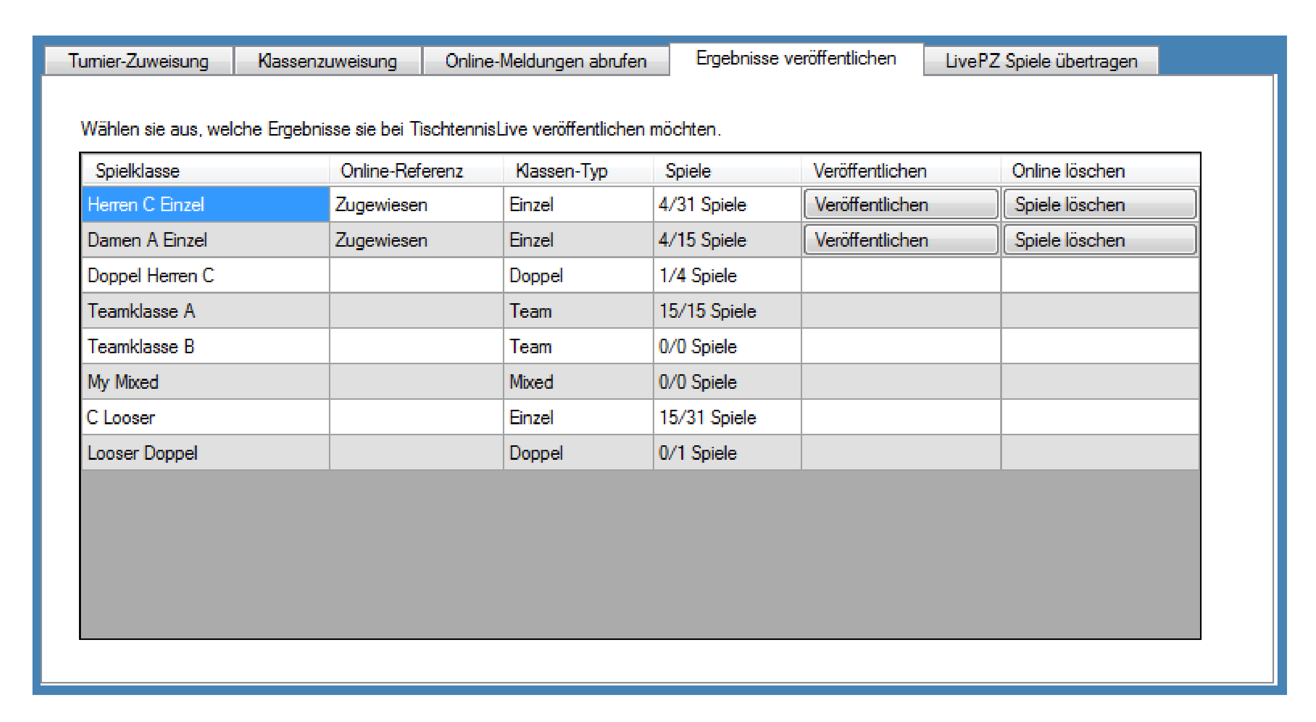
Mit dem Button „Anmeldungen übernehmen“ können sie die Anmeldungen entsprechend der Auswahl nach TT-Turnier übernehmen.



Bitte beachten sie, dass nur Anmeldungen für Turnierklassen heruntergeladen werden können, die bereits mit einer TT-Turnier Klasse verknüpft wurden (siehe 10.6.3).

10.6.5. Statistiken und Ergebnisse veröffentlichen

Zum Abschluss einer Turnierklasse oder des gesamten Turnieres können sie die Ergebnisse in TischtennisLive veröffentlichen.



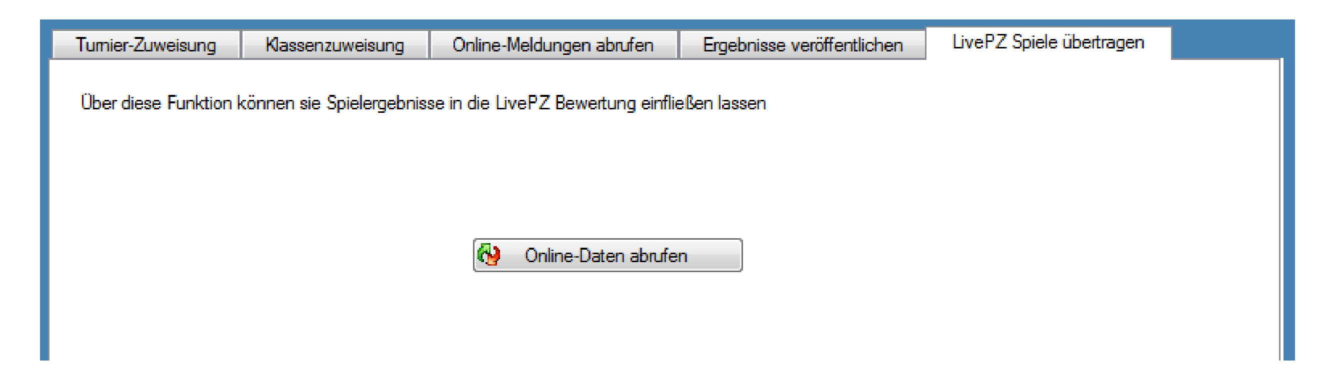
Spielklasse	Online-Referenz	Klassen-Typ	Spiele	Veröffentlichen	Online löschen
Herren C Einzel	Zugewiesen	Einzel	4/31 Spiele	Veröffentlichen	Spiele löschen
Damen A Einzel	Zugewiesen	Einzel	4/15 Spiele	Veröffentlichen	Spiele löschen
Doppel Herren C		Doppel	1/4 Spiele		
Teamklasse A		Team	15/15 Spiele		
Teamklasse B		Team	0/0 Spiele		
My Mixed		Mixed	0/0 Spiele		
C Looser		Einzel	15/31 Spiele		
Looser Doppel		Doppel	0/1 Spiele		

Hierzu gibt es pro Klasse einen Button mit dem die Statistiken nach TischtennisLive überspielt werden können. Die Ergebnisse sind dort über den Turnier-Planer bis 3 Monate nach Ende des Turnieres einsehbar.

Zusätzlich können sie Spiele wieder aus dem Online-Dienst entfernen, wenn diese z.B. zu früh veröffentlicht wurden, oder Fehler enthielten.

10.6.6. LivePZ Spiel-Veröffentlichung

Neben der Veröffentlichung der Turnierergebnisse können sie die Spiele auch in die LivePZ-Berechnung einfließen lassen. Hierfür gibt es eine eigene Seite.



Zunächst müssen sie die Online-Ergebnisslisten für Ihre Turnier herunterladen.

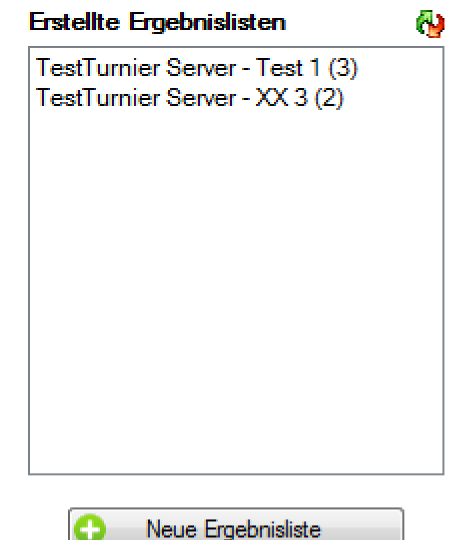


Nach diesem Schritt finden sie eine Liste von Ergebnisslisten, weche bereits für Ihr Turnier angelegt wurden.

Mit einem Klick auf eine der Liste können sie sich die Details zu dieser Liste ansehen und ggf. Änderungen vornehmen.

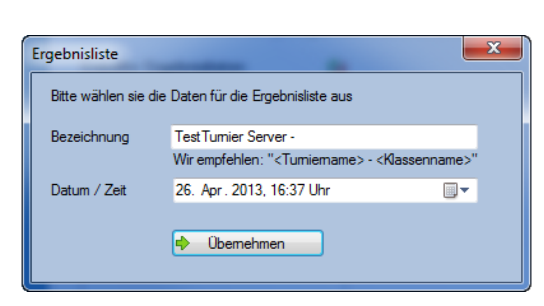
Des Weiteren können sie mit dem entsprechenden Button am Ende der Liste eine neue Ergebnisliste erstellen, über welche sie weitere LivePZ-Ergebnisse veröffentlichen können.

Wir empfehlen, pro Spielklasse eine eigene Ergebnisliste zu führen, um eine klare Trennung (auch für die Genehmigung) zu haben.



Für die Erstellung einer neuen Liste erscheint ein kleines Formular in welches sie die grundlegenden Daten eintragen müssen (nachträgliche Änderungen sind möglich).

Nach der Bestätigung wird die Liste in TischtennisLive angelegt und sie können LivePZ-Ergebnisse Ihres Turnier darüber veröffentlichen.



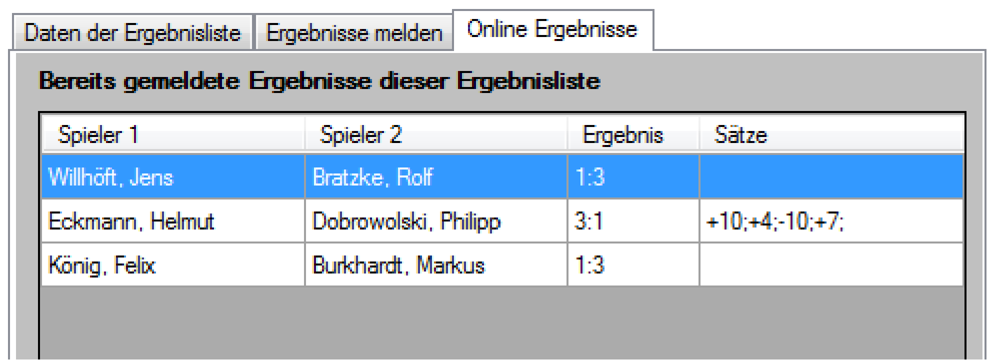
Die Verwaltung einer Ergebnisliste teilt sich in 3 Seiten auf:

Test Turnier Server - Test 1

Daten der Ergebnisliste | Ergebnisse melden | Online Ergebnisse

- Daten der Ergebnisliste — Hier sind die Grunddaten der Liste (wie „Bezeichnung“)
- Ergebnisse melden — Hier können sie die Ergebnisse melden
- Online Ergebnisse — Hier finden sie alle LivePZ-Spiele, welche bereits zu dieser Liste gemeldet wurden

Test Turnier Server - Test 1

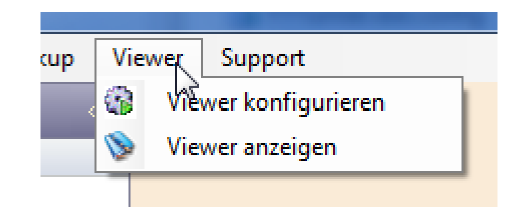


Spieler 1	Spieler 2	Ergebnis	Sätze
Willhöft, Jens	Bratzke, Rolf	1:3	
Eckmann, Helmut	Dobrowolski, Philipp	3:1	+10;+4;-10;+7;
König, Felix	Burkhardt, Markus	1:3	

Bitte beachten sie, dass nur Spiele gemeldet werden können, bei denen mindestens 1 Spieler eine gültige TischtennisLive-ID hat. Wenn nur 1 Spieler eine gültige TTLive-ID hat, wird das Spiel aufgenommen, fließt jedoch erst in die Berechnung ein, wenn für den anderen Spieler eine entsprechende Korrektur in der LivePZ-Verwaltung des TischtennisLive-Turnierplaners vorgenommen wurde.



10.7. Live-Viewer

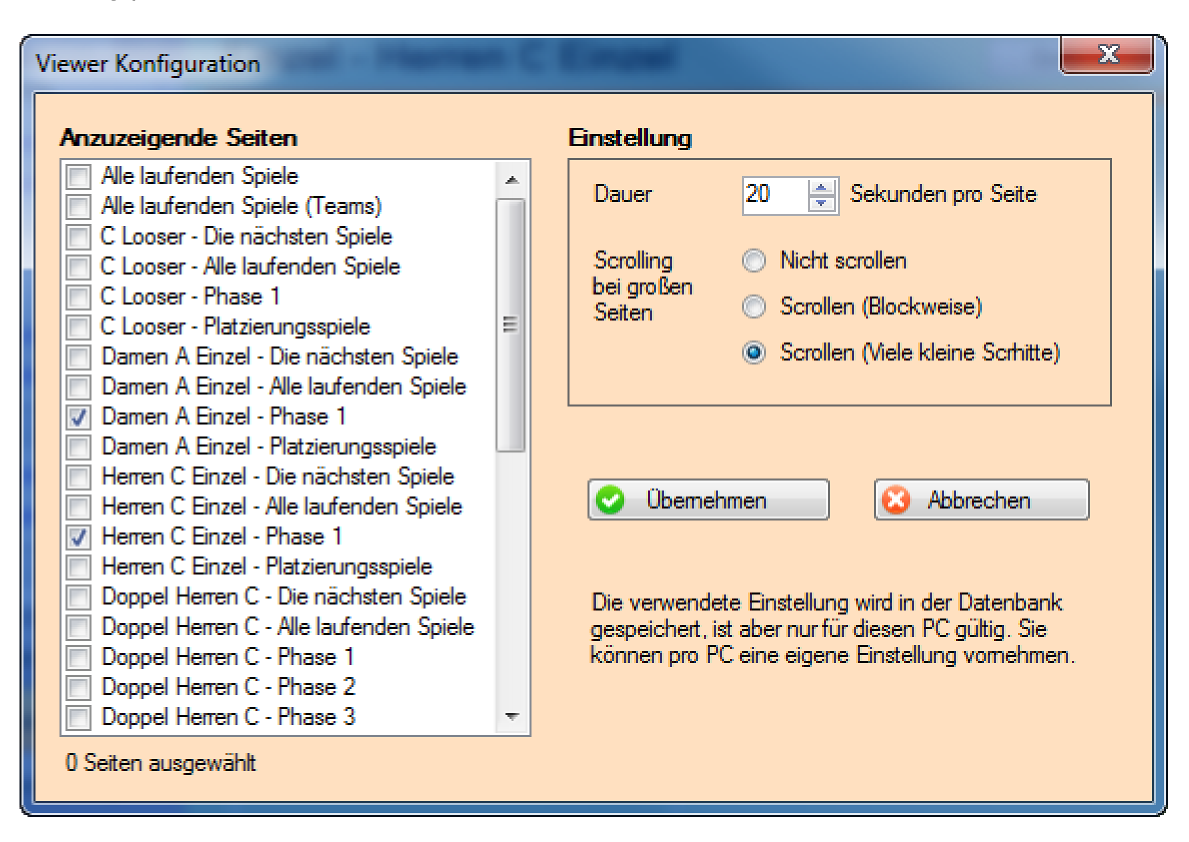


Mit dem Live-Viewer können sie den Spielern und Zuschauern den aktuellen Stand im Turnier präsentieren. Hierbei können sie genau festlegen, welche Turnierklassen und in welchem Zyklus angezeigt werden sollen.

10.7.1. Viewer konfigurieren

Über die Konfiguration können sie festlegen, wie der Viewer agieren soll und welche Daten angezeigt werden sollen.

Dauer: Wählen sie aus, für wie viele Sekunden eine Seite angezeigt wird, bis zu der nächsten Seite weiter geschaltet wird.
Scolling: Falls nicht alle Informationen auf eine Seite passen (z.B. bei vielen Gruppen) kann die Seite gescrollt werden. Sie können auswählen, ob sie dieses möchten und wie das Scolling passieren soll..



Bei KO-Phasen können sie wählen, ob die linke Seite des KO-Baums angezeigt werden soll, oder der KO-Baum nach rechts gescrollt werden soll.



10.7.2. Viewer anzeigen

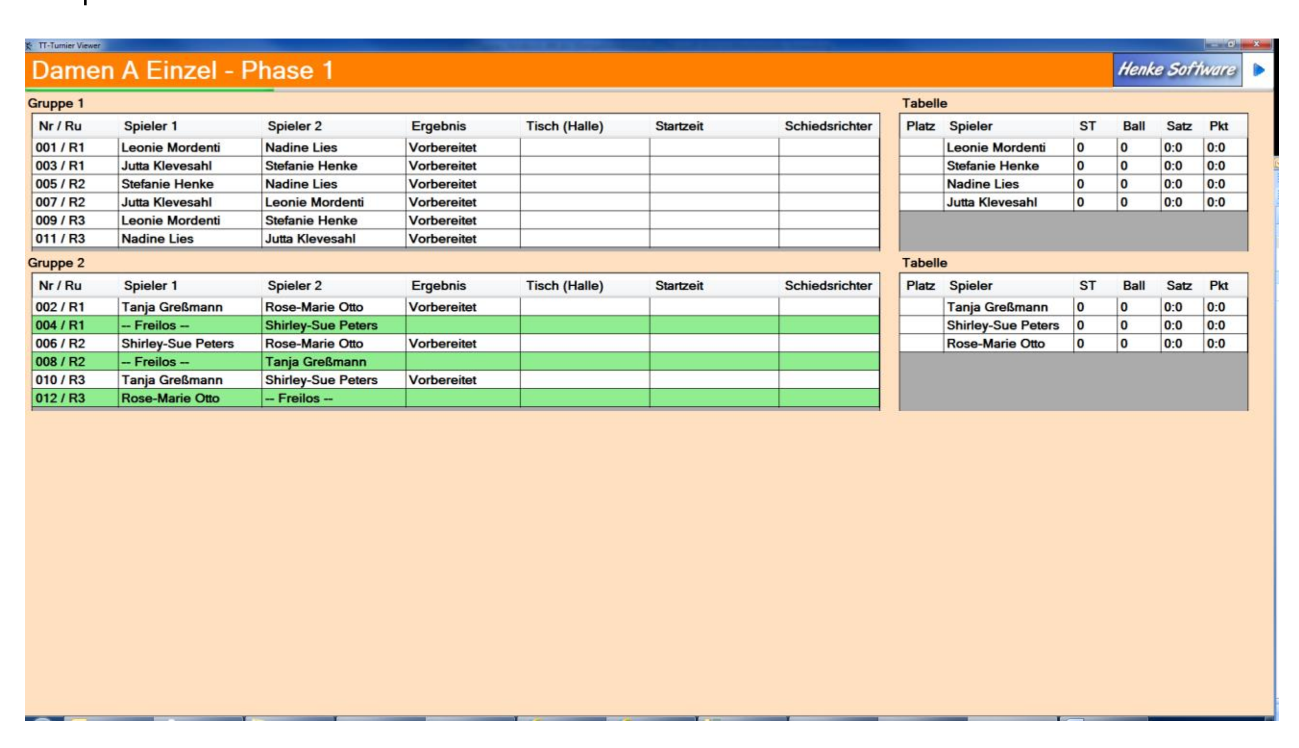
Der Viewer zeigt die ausgewählten Klassen entsprechender Konfiguration an. Wir empfehlen die Anzeigt auf einem 2. Monitor, oder TT-Turnier auf einem 2. PC zu starten und dort den Viewer anzuzeigen.

Die Schriftgröße und Größe der Boxen passt sich automatisch an die Bildschirmauflösung an (maximale Fenstergröße).

Beispiel 1



Beispiel 2



Nr / Ru	Spieler 1	Spieler 2	Ergebnis	Tisch (Halle)	Startzeit	Schiedsrichter
001 / R1	Leonie Mordenti	Nadine Lies	Vorbereitet			
003 / R1	Jutta Klevesahl	Stefanie Henke	Vorbereitet			
005 / R2	Stefanie Henke	Nadine Lies	Vorbereitet			
007 / R2	Jutta Klevesahl	Leonie Mordenti	Vorbereitet			
009 / R3	Leonie Mordenti	Stefanie Henke	Vorbereitet			
011 / R3	Nadine Lies	Jutta Klevesahl	Vorbereitet			

Platz	Spieler	ST	Ball	Satz	Pkt
	Leonie Mordenti	0	0	0:0	0:0
	Stefanie Henke	0	0	0:0	0:0
	Nadine Lies	0	0	0:0	0:0
	Jutta Klevesahl	0	0	0:0	0:0

Nr / Ru	Spieler 1	Spieler 2	Ergebnis	Tisch (Halle)	Startzeit	Schiedsrichter
002 / R1	Tanja Greßmann	Rose-Marie Otto	Vorbereitet			
004 / R1	-- Freilos --	Shirley-Sue Peters				
006 / R2	Shirley-Sue Peters	Rose-Marie Otto	Vorbereitet			
008 / R2	-- Freilos --	Tanja Greßmann				
010 / R3	Tanja Greßmann	Shirley-Sue Peters	Vorbereitet			
012 / R3	Rose-Marie Otto	-- Freilos --				

Platz	Spieler	ST	Ball	Satz	Pkt
	Tanja Greßmann	0	0	0:0	0:0
	Shirley-Sue Peters	0	0	0:0	0:0
	Rose-Marie Otto	0	0	0:0	0:0



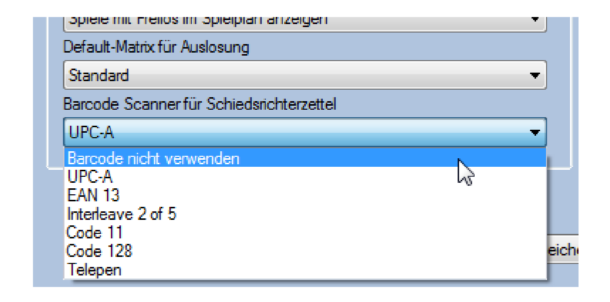
10.8. Barcode Scanner

Mit Hilfe des Barcode-Scanners bieten wir die Möglichkeit, dass sie auch bei großen Turnieren schnell bei der Rückgabe eines Schiedsrichterzettels das entsprechende Spiel aufrufen und bearbeiten können.

10.8.1. Aktivierung des Barcodes

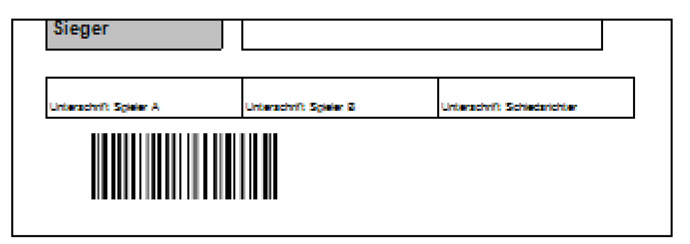
In den Einstellungen des Turnieres finden Sie eine Einstellung, um die Ausgabe des Barcodes auf den Schiedsrichterzetteln zu aktivieren. Sie haben hier die Wahl von 6 verschiedenen Kodierungen.

Bitte wählen sie die Kodierung aus, welche von ihrem Barcode-Scanner unterstützt wird.



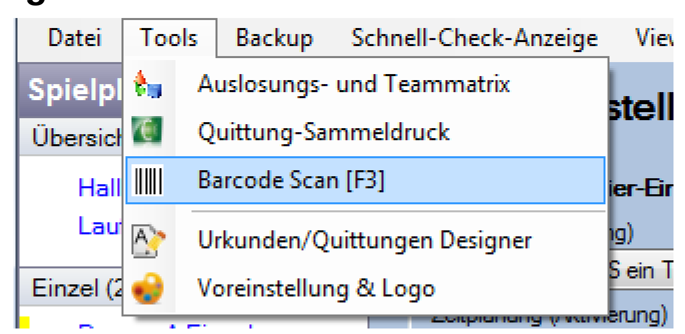
10.8.2. Ausdruck des Barcodes auf den Zetteln

Wurde die Kodierung aktiviert, wird am unteren Rand der Schiedsrichterzettel der Barcode zu diesem Spiel mit ausgedruckt.



10.8.3. Einscannen bei der Rückgabe

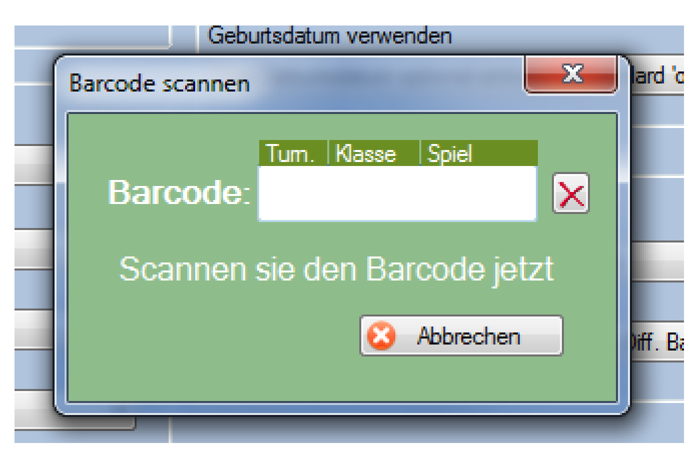
Wenn der Zettel nach dem Spiel zurück gebracht wurde, können sie den Barcode scannen. Hierzu klicken sie zunächst auf den entsprechenden Eintrag im Programmmenü, oder einfach die [F3] Taste auf der Tastatur.



Danach öffnet sich ein neues Fenster, welches den Scan erwartet.

Scannen sie jetzt den Barcode und der Wert wird automatisch in das Textfeld aufgenommen und im Anschluss das entsprechende Spiel automatisch geöffnet.

Der Barcode hat das beispielsweise das folgende Format:



002001300164

3 Ziffern für das Turnier-ID -- 4 Ziffern für die Spielklassen-ID – 5 Ziffern für das Spiel-ID



10.8.4. Scanner, Drucker, Kodierung

Bitte beachten sie, dass wir durch die Vielfalt an Komponenten keine Garantie für einen problemlosen Ablauf und Funktion übernehmen können.

1.) **Scanner und Kodierung**
Bitte beachten sie, dass Ihr Scanner eine von uns zur Verfügung gestellten Kodierungen unterstützen muss und dass diese Kodierung auch in den Einstellungen ausgewählt ist.

2.) **Scanner und Drucker**
Die Druckauflösung und die Genauigkeit des Scanners müssen zusammen passen, sonst kann der Scanner den Code ggf. nicht erkennen

3.) **Abstand Scanner zum Papier**
Sie müssen für ihre Umgebung testen, welcher Abstand zwischen Scanner und Papier optimal für eine schnelle Erkennung des Codes ist.

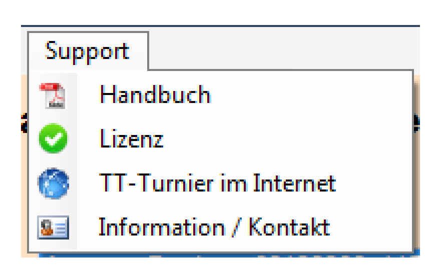
In den internen Tests haben wir eine erfolgreiche Nutzung mit dem Scanner Dynamic Systems DYN550 und der Kodierung „Code 128“ erzielt.

Der Scanner wurde hierbei etwa 25cm vom Papier gehalten.





11. Support



11.1. Handbuch

Über den angegeben Link haben sie direkten Zugriff auf dem Programm heraus auf dieses Handbuch.

11.2. Lizenz

Über den Punkt „Lizenz“ können sie ihre aktuelle Programmlizenz überprüfen und auch eine neue Lizenz einspielen. Daher können sie auch über diesen Punkt eine Testversion in eine Vollversion upgraden. Das Lizenz-File wird Ihnen von Henke Software bereit gestellt.



11.3. TT-Turnier im Internet

Klicken sie auf diesen Link, um weitere Informationen zu TT-Turnier auf der Produktseite zu finden. Dort finden sie zusätzlich Informationen zu Updates.

11.4. Informationen und Kontakt

Auf dieser Seite finden sie unsere Kontaktdaten.

12. Lizenzen

Jede Version von TT-Turnier hat eine Lizenzangabe, wer das Programm nutzen darf. Damit möchten wir dazu verpflichten, das Programm nur in dem berechtigten Bereich einzusetzen und das Programm nicht an andere Personen oder Kreise/Bezirke weiter zu geben (außer zu Werbezwecken natürlich ;-)).



13. Impressum

Geschäftsführer	Thorsten Henke
TT-Turnier Entwicklung	Tobias Bäuerle
Postweg	Henke Software Wacholderring 17 89182 Bernstadt
Telefon	07348 / 94 93 2 93
Fax	07348 / 94 93 2 94
Internet	http://www.TTTurnier.de http://www.HenkeSoftware.de
Email	Info@htts.de
Stand	11.06.2015

